2CD PENA WERSJA GRY STAR TREK: AWAY TEAM

www.actionplus.com.pl

action PLUS

magazyn zawodowych graczy

ISSN: 1429-964X >> INDEX: 343102 NR 01/2003 (58) CENA: 9,90 zł (w tym 7% VAT)

NA CELOWNIKU

Lord Of The Rings

Porównujemy gry na bazie Władcy Pierścieni

PORADNIKI I SOLUCJE



46 **Hitman 2**

Poznaj tajniki pracy zabójcy.



36 **Lord Of The Rings**

I ty możesz uratować Śródziemie.



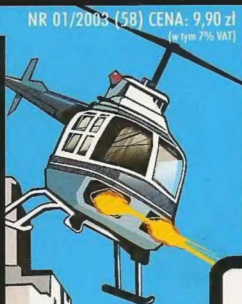
62 **NFS: Hot Pursuit 2**

Zobacz, jak wyprzedzić gliniarzy.



54 **Syberia**

Rozwiąż największą zagadkę tej zimy!!!











Grand Theft Auto Vice City

Gangsta na ulicach Miami





James Bond: Nightfire

Hegemonia

Harry Potter: Chamber Of Secrets

Recenzje gier na PS2, GBA i GameCube

Najlepsze płyty CD w historii!!!

Nr 58 • Styczeń 2003 9,90 ZŁ (w tym 7% VAT)
9 771429 964037 01

TRZY WIELKIE GRY RPG.

Już w sprzedaży!

FORGOTTEN REALMS

ICEWIND DALE II

Po bliższym obcowaniu z grą muszę napisać jedno: jest bardzo dobra!
CD Action

„Icewind Dale II" jest taką grą, o której już przed premierą wiadomo, że [...] na pewno nas nie zawiedzie
www.gry-online.com.pl

Wyjątkowa polska wersja zawiera dodatki dostępne w innych krajach tylko w Edycji Kolekcjonerskiej:
- Bonusowy dysk a na nim dodatki do IWD2 oraz ścieżka dźwiękowa z obu części IWD
- Drukowaną mapę terenów Zapomnianych Krain, na których rozgrywa się akcja IWD2

3CD

DOBRA CENA 99,90 ZŁOTYCH

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA PL CD PROJEKT

Już w sprzedaży!

NEVERWINTER NIGHTS™

„Mamy przełom, proszę Państwa, prawdziwy przełom. Czegoś takiego jeszcze najzwyczajniej w świecie nie było!"
CD Action
Najwyższa możliwa ocena 10/10

Wyjątkowa polska wersja Neverwinter Nights zawiera:
- gry Neverwinter Nights w polskiej wersji na 3 CD
- bonusową płytę z mnóstwem dodatków i modów do NWN PL
- kartę pomocy podręcznej
- wyczerpującą instrukcję do gry

4CD

DOBRA CENA 129,90 ZŁOTYCH

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA PL CD PROJEKT

Icewind Dale II | *Icewind Dale II* | *Neverwinter Nights* | *Neverwinter Nights*

Podziwiaj ręcznie wykonaną i dopracowaną w najmniejszych detalach grafikę w rozdzielczości aż do 2048x1536.

Wypróbuj nowe zasady trzeciej edycji Dungeons & Dragons. To między innymi wiele nowych atrybutów postaci wpływających na rozgrywkę.

Zmieniająca się zależnie od przebiegu akcji gry muzyka spowoduje, że poczujesz się jakbyś brał udział w interaktywnym filmie.

Zobacz niesamowicie dopracowaną trójwymiarową grafikę i znakomite efekty świetlne!

BLACK ISLE STUDIOS | Advanced Dungeons & Dragons | BIOWARE™ INFINITY ENGINE | Wizards of the Coast

Dungeons & Dragons | Wizards of the Coast | BIOWARE CORP | INFOGRAMES

TRZY WIELKIE PRZYGODY.

Już w sprzedaży!

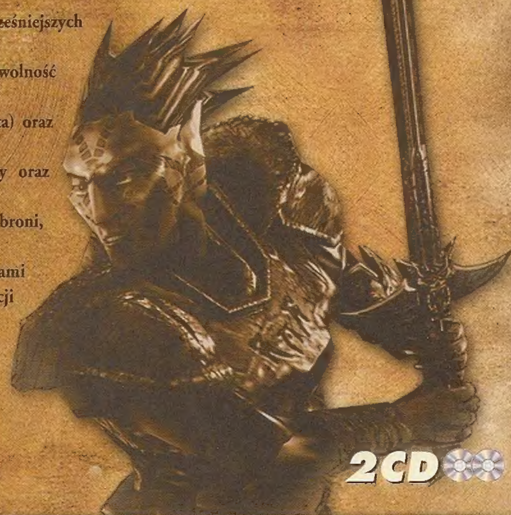
The Elder Scrolls III MORROWIND™

Morrowind jest grą RPG, która wyznaczają nową jakość w tym gatunku. Rewelacyjna grafika godna najlepszych gier akcji, znakomite animacje oraz muzyka budująca niesamowitą atmosferę, to jedynie część atrakcji! Morrowind to przede wszystkim niezwykle rozbudowana fabuła (ponad 5000 stron maszynopisu!) wyróżniająca tę grę spośród innych erpegów.

WERSJA KINOWA
KWESTIE MÓWIONE PO ANGIELSKU Z POLSKIMI PODPISAMI

DOBRA CENA 99,90 ZŁOTYCH

- Kontynuacja niezwykle popularnych wśród miłośników RPG, wcześniejszych części gry - Elder Scrolls: Daggerfall oraz Elder Scrolls: Arena.
- Wielowątkowa i bogata fabuła pozwalająca na niespotykaną dowolność prowadzenia rozgrywki.
- Setki lokacji do zbadania (m.in. lasy, podziemia, wioski, miasta) oraz wiele zadań zapewnią znakomitą, wielogodzinną rozrywkę.
- Twoje postępowanie wpływa bezpośrednio na rozwój fabuły oraz zachowanie innych postaci wobec Ciebie.
- Edytor gry, pozwalający na tworzenie nowych lokacji, rodzajów broni, przedmiotów oraz postaci.
- Dopracowana w najdrobniejszych detalach grafika z efektami pogodowymi oraz cyklem dzień/noc. Jedna z najlepszych animacji postaci i potworów w grach komputerowych.
- Unikalny system magii, dzięki któremu wraz ze zdobywaniem doświadczenia możesz tworzyć własne, potężne zaklęcia.
- Konfigurowalny interfejs użytkownika, pozwalający na ukrywanie, zmianę rozmiaru oraz manipulowanie oknami informacyjnymi za pomocą myszki.
- Polska „kinowa" wersja językowa opracowana przez CD Projekt.



2CD



Spotykaj setki postaci, z których każda ma inną osobowość i swoją własną historię.

Podziwiaj piękno niezwykle realistycznie odtworzonych krajobrazów.

Podróżuj poprzez jeden z największych światów, wykreowanych w grach komputerowych.

Daj się pochłonąć niezwykle wciągającej, wielowątkowej i niesamowicie rozbudowanej fabule gry Morrowind.

Ubi Soft ENTERTAINMENT

Bethesda SOFTWORKS INC. a ZeniMax Media company

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA I DYSTRYBUCJA W POLSCE CD PROJEKT

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA ZAMÓW JUŻ DZIŚ (0-22) 519 69 69 www.wirtualny.com



Spis treści

Bajt

Tester

Monitor

Poradniki/solucje

Oceny Action Plusa

Skala ocen Action Plusa to stara skala szkolna (inaczej staroszkolna - he, he). Maksymalna liczba punktów to 5, minimalna - 1. Dopuszcza się również połówki, które powinniście traktować jak plusy. Średnia, i zapewniająca rozrywkę, ale niczym niewyróżniająca się gra to w naszej skali 3,5. Oceny wyższe oznaczają, że tytuł plasuje się ponad solidną średnią. Oceny niższe... cóż, tego nie życzymy żadnej grze, ale nie oszukujmy się - nie każdy tytuł jest dobry. Piątki są zarezerwowane dla najlepszych i przyznawać je będziemy rzadko.



ocena

GTA: Vice City - jeśli jakaś gra zasługuje na najwyższą ocenę, to jest nią właśnie ta.

Witam!!!

Wszystkiego najlepszego z okazji świąt Bożego Narodzenia!!! Albo - wszystkiego growego z okazji świąt Bożego Narodzenia. Każdy gracz bowiem wie, że żaden inny okres w roku nie jest dla nas tak dobry jak przełom grudnia i stycznia. Dystrybutorzy jak zwykle postarali się o to, by do sklepów trafiło mnóstwo gorących nowości, mrowie gier wyczekiwanych od tygodni, miesięcy i lat. A my możemy wreszcie zainstalować je na komputerach czy włożyć do czytników naszych konsol. Bomb(k)a!!!

Ponieważ numer ten wypakowany jest wyjątkowo atrakcyjnymi tekstami - zarówno recenzjami, jak i poradnikami - nie będę Was dłużej zanudzał. I tak wiem, że nie możecie się już doczekać, aby przeczytać recenzję GTA: Vice City. Dlatego też krótko i na temat - Wesołych Świąt, szampańskiej zabawy w Sylwestra i dużo powodzenia w Nowym Roku. Spotykamy się dopiero w styczniu - dokładnie 13 dnia tego miesiąca. Do zobaczenia!

Redaktor naczelny
Tymon Smektała

action PLUS poradniki - solucje - kody - recenzje

e-mail: actionplus@actionplus.com.pl
www.actionplus.com.pl

Numer 58
Styczeń 2003

Redakcja
50-107 Wrocław, ul. Sukiennice 6/8
tel. (071) 341 20 83, faks (071) 341 99 11

Redaktor naczelny
Tymon Smektała
tymon.smektala@actionplus.com.pl

Zast. redaktora naczelnego
Andrzej Sitek
andrzej.sitek@actionplus.com.pl

Zespół redakcyjny
Andrzej Sawicki, Patryk Sawicki, Jacek Smoliński, Marcin Serkies, Maciej Jakubski, Aleksander Olszewski

Stali współpracownicy
Artur Okoń, Maciej Smoliński, Daniel Sodkiewicz, Marcin Weber, Ewelina Skowrońska

Redaktor techniczny
Jacek Sawicki

DTP
Katarzyna M. Buszewska,
Jakub Siepkowski

Korekta
Damian Bednarek

Wydawca
Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., sp.k., ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa

Prezes: Witold Woźniak
Członek zarządu: Jerzy Szulwic

Dyrektor wydawniczy: Zbigniew Bański
Dyrektor finansowy: Andrzej Choynowski
Dyrektor ds. produkcji: Janusz Iwanowski
Dyrektor ds. kolportażu: Maria Kardas

Dział reklamy:
Dyrektor: Katarzyna Jabłońska
Kierownik biura reklamy czasopism komputerowych:
Monika Walczak
tel. (022) 517 05 18
e-mail: monika.walczak@bauer.pl

Zespół:
Jarosław Czujak
tel. (022) 517 01 67,
e-mail: jaroslaw.czujak@bauer.pl
Maciej Szwajkowski
tel. (022) 517 04 72,
e-mail: maciej.szwajkowski@bauer.pl
Koordynator ds. reklamy: Aleksandra Blicharz
tel. (022) 517 04 89
e-mail: aleksandra.blicharz@bauer.pl

Public relations, promocja: Joanna Korwin-Kijuć
tel. (071) 341 20 83 w.102
e-mail: joanna.korwin@bauer.pl

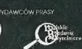
Reklamacje płyt CD:
Bartosz Anielski - tel. (071) 334 24 11

Druk: Poligrafia S.A. Kielce

ISSN 1426-2916

BAUER
www.bauer.pl





Najciekawsze wydarzenia ze świata gier, o których przeczytasz w nieco więcej niż 3 minuty!!!

Miesiąc w 183 sekundy
czyli grudzień w branży

01 W opublikowanym przed kilkunastoma dniami raporcie Strategy Analytics, firmy zajmującej się badaniami i analizą globalnych rynków zbytu, pojawiła się prognoza sprzedaży oraz podziału rynku pomiędzy produkty trzech wielkich twórców konsol i oprogramowania do nich. I tak, panowie z SA zapowiadają, że w roku 2002 sprzeda się blisko 42 miliony sztuk gier, co stanowi aż 184% ilości sprzedanej rok wcześniej. Nie mniej interesujący jest szczegółowy podział, w którym Sony i PlayStation 2 zgarniają blisko 3/4 całej puli (72%), następne - co ciekawe - jest Nintendo z GameCube'em i 16 procentami udziału, no i wreszcie Microsoft i "12-procentowy" Xbox.

02 Z informacjami Strategy Analytics koresponduje inny raport - wizja rynku i prognozy na przyszłość wg InStat/MDR. Wynika z niego, że Sony dominować będzie na rynku jeszcze przez najbliższych kilka lat, podczas gdy Nintendo i Microsoft walczyć będą zaledwie o drugie miejsce. Prognozy te podparte są solidnymi przesłankami, w formie porównania sprzedaży z jednego tylko miesiąca, w którym oprogramowanie PlayStation 2 znalazło 40 mln nabywców, podczas gdy połączone siły właścicieli GameCube'ów i Xboksów nabyły zaledwie 4 miliony sztuk. InStat/MDR pokusiło się także o rozbicie wyników tych dwu ostatnich na poszczególne rynki. Wynika zeń, że Xbox przyjęto ciepło w Stanach Zjednoczonych, z umiarkowanym entuzjazmem w Europie i bardzo chłodno w Japonii. GameCube wszędzie podobał się (lub jeśli spojrzeć z drugiej strony - nie podobał) jednakowo.

03 Interesujące w obydwu powyższych raportach jest to, że w występującym podziale rynku wg wieku podkreślano, iż branża interaktywnej rozrywki, a więc to, co kochamy (niemal) najbardziej - gry, starzeje się z każdym kolejnym rokiem. Już w tej chwili główną grupą, do której kierowany jest Xbox - są dwudziesto- i trzydziestolatkowie (!). Co przy tym ciekawe, ludzie ci deklarują, że nie zamierzają zrywać z graniem. Mowa naturalnie o Stanach Zjednoczonych i osobach, które połknęły bakcyl gier komputerowych we wczesnych latach 80 jako - wówczas - nastolatkowie, jednak i u nas, jak się zdaje, można zaobserwować przesunięcie ciężaru rynku na osoby samoutrzymujące się, a zatem - z punktu widzenia sprzedawców - najbardziej atrakcyjne.

04 W listopadzie Nintento odżegnało się od plotek, jakoby japoński gigant miał w ogóle zrezygnować z produkcji konsol większych niż GameBoy - i potwierdziło chęć walki o klientów dla GameCube'a, rozpoczynając sprzedaż modemów szeroko- i wąskoprzepustowych w Stanach Zjednoczonych. Posunięcie to, jakie nastąpiło zaledwie w kilka tygodni po otwarciu GameCube'ów na Internet w Japonii, pozwoli graczom wykorzystywać te pudełka jako platformy internetowe. Pierwszymi grami wykorzystującymi tę zdolność były Phantasy Star Online Episode I & II, mimo to większość znaczących twórców gier, m.in. Activision i Sega, zamierza wykorzystywać ją także w przyszłości.

05 Prawdziwym ciosem dla Nintendo było to, co spotkało firmę w Europie, gdzie zostało oskarżone o praktyki monopolistyczne i skazane na grzywnę w wysokości (bagatela) 149 milionów euro. Inkryminowanych praktyk doszukano się w ustaleniach Nintendo z lokalnymi dystrybutorami limitującymi przepływ produktów przez granicę, a tym samym uniemożliwiającymi eksport tychże w krajach, gdzie były one tańsze, do krajów, w których były droższe, i forsowanych, jak łatwo się domyślić, w celu podwyższenia wyników sprzedaży. Na pociechę Nintendo pozostają znakomite także w Europie wyniki sprzedaży Super Mario Sunshine, a to okazało się dokładnie tym, czego oczekiwali fani wąsatego hydraulika...

06 Znacznie lepszym miesiącem dla Xboksa był listopad, którego bolesny połóg w najmniejszym stopniu nie zniechęcił Microsoftu do inwestowania w ten rynek. I jak się okazuje, upór (ten akurat twórca może przez wiele lat rekompensować skutecznie poniesione w tej dziedzinie straty) przynosi efekty. Wprowadzony w połowie października w Stanach Zjednoczonych system Xbox Live spotkał się - bez mała - z entuzjastycznym przyjęciem, a pierwotna partia z zestawem startowym, czyli 150 tys. sztuk, rozeszło się w kilka dni! Tym samym ustanowiony został nowy rekord liczby użytkowników wyposażonych w szerokoprzepustowe łącze, wykorzystujące tę samą sieć. Nie jest zatem wcale wykluczone, że rzeczywiście już w 2013 w większości domów interaktywnej rozrywce służyć będą wyłącznie, a przynajmniej głównie - produkty Microsoftu.

07 W Europie Microsoft działało z mniejszym rozmachem (tu Xbox Live pojawi się dopiero 14 marca 2003 roku) i ograniczyło się do wprowadzenia świątecznego zestawu składającego się z konsoli, nowego i mniejszego niż pierwotny kontrolera oraz kopii Sega GT 2002 i Jet Set Radio Future.

08 A w tym czasie, jak podaje „Financial Times", Sony planuje podbój ogromnego i właściwie dziewiczego rynku - Chin. Na przeszkodzie stoi jedynie kwestia braku regulacji w kwestii pirackiego oprogramowania, jednak jak się zdaje - nawet to jest do pokonania.

09 Listopad był również miesiącem tępienia gier "dla dorosłych" - a sklasyfikowanych jako "M". W przypadku Acclaimu, którego BMX XXX został nie tylko, i dosłownie, zmiażdżony przez recenzentów, nie jedynie wycofany z części amerykańskich sklepów, a wręcz niedopuszczony do obrotu handlowego w Australii. Ten, przewidziany rzekomo dla dojrzałych graczy symulator BMX-ów i początkowo firmowany nazwiskiem Dave'a Mirry, nie był w stanie zaciekawić niczym innym jak nagością, prowokacją seksualną, "soczystym" językiem. Acclaim tłumaczy się zapotrzebowaniem na "dorosłe" gry i powołuje przy tym na sukces Rockstara, jak też jego Grand Theft Auto III, nie zauważając przy tym najwyraźniej, że tematyka GTA to tylko jedna z wielu, nie jedyna przyczyna popularności gry.

10 A jeśli już o GTA mowa - mały bonus: amerykański nastolatek, oskarżony przez policję o serię włamań i kradzieży (w tym także samochodów), oskarżył o tego typu inspirację... Grand Theft Auto III. Cóż, jemu życzymy wszystkiego najgorszego, że nie potrafił rozróżnić pomiędzy tym, co fikcyjne, a tym, co rzeczywiste - sami zaś wracamy do Vice City, w którym mamy zamiar spędzić cały następny miesiąc. Wesołych Świąt!



Plan wydawniczy

Grudzień

12.12.	Reign of Fire	PS2 NGC Xbox
13.12.	Downforce	NGC
13.12.	Serious Sam	Xbox
13.12.	Superman: The Man of Steel	Xbox
17.12.	SimCity 4	PC CD
20.12.	Run Like Hell	PS2 NGC

W grudniu także:

Asheron's Call 2	PC CD
Antz Extreme Racing	PC CD PS2 Xbox GBA
Big Mutha Truckers	PS2 Xbox
Celtic Kings	PC CD
Cesarz: Narodziny Państwa Środka	PC CD
Commandos 2: Men of Courage	Xbox
Championship Manager 02/03	Xbox
Divine Divinity	PC CD
Empire Earth: Sztuka Podboju	PC CD
Hitman 2: Silent Assasin	Xbox
James Bond 007: NightFire	PC CD PS2 Xbox NGC
Medal of Honor Allied Assault - Spearhead	PC CD
Medal of Honor: Frontline	NGC
NBA Live 2003	PSOne NGC
Project Nomads	PC CD
Rocky	PS2 NGC
Timesplitters 2	Xbox
Total Immersion Racing	PC CD PS2 Xbox

W styczniu także:

Echelon Wind Warriors	PC CD
Ghost Recon: Island Thunder	PC CD
Kozacy Sztuka wojny PC	PC CD
Spyro: Enter the Dragonfly	PS2
The Sims Online	PC CD PS2
Władca Pierścieni: Drużyna Pierścienia	PC CD
Ape Escape 2	PS2
Baldur's Gate: Dark Alliance	Xbox NGC
Dead to Rights	Xbox
GI Combat	PC CD
Jane's Attack Squadron	Xbox
Men in Black II	NGC
Mercedes-Benz World Racing	Xbox
Monster Jam Maximum Destruction	PS2
Napoleon	PC CD
Shadow of Memories	PC CD
Sly Raccoon	PS2
Star Wars: The Clone Wars	PS2
Tom Clancy's Splinter Cell	PC CD

Midnight Club II

Platforma: PC CD PS2 Xbox
Gatunek: akcja
Producent: Rockstar San Diego
Strona: www.midnightclub2.com

Stopień zaawansowania: 90%



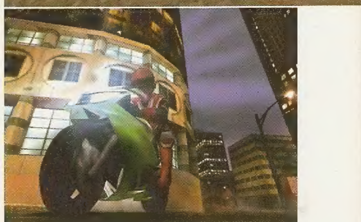
Trudno o zachowanie spokoju, gdy przychodzi do przestawienia kolejnej gry firmowanej logo Rockstar. Tym bardziej że mowa o sequelu jednej z najciekawszych wyścigowych zręcznościówek ostatnich lat - Midnight Club. Tworzony przez Rockstar San Diego (do niedawna Angel Studios) Midnight Club II zaś to - zdaniem twórców - "przyszłość nielegalnych wyścigów ulicami miast".

Nocą, kiedy wszystkie grzeczne dzieci śpią, te mniej grzeczne urządzają wyścigi w ruchu miejskim. Niemal zupełnie brak tu jasnych reguł - liczy się jedynie pozycja w punkcie, który uczestnicy przyjęli za metę. Wytyczone trasy nie istnieją - kierując się do któregoś z punktów kontrolnych rozrzuconych po mieście możesz korzystać z wszystkich dostępnych skrótów. Zwycięstwa nie przychodzą łatwo. Nie tylko dlatego, że stawiasz właśnie pierwsze kroki lub lepiej - palisz pierwsze gumy w tym niebezpiecznym sporcie. Także dlatego, że prócz konkurencji przeszkadzać ci będą strażnicy porządku publicznego - policja. I nie zabraknie jej - w Midnight Club II tłem zdarzeń będą trzy aglomeracje: Los Angeles, Paryż i bodaj najczęściej wykorzystywane miasto w grach - Tokio, a służby porządkowe należą do skutecznych.

Prócz obiecującej treści Midnight Club II imponuje formą. Stworzono go na bazie o zmodernizowanego engine'u gry i wyposażono w całkowicie zmodyfikowaną fizykę oraz mechanikę gry. Te ostatnie umożliwiły także wykorzystanie w Midnight Club II nie tylko całego garażu sportowych samochodów, ale i... motocykli! Wszystko to razem sprawia, że Midnight Club II będzie grą, na którą trzeba będzie przynajmniej spojrzeć.

Wersja na PlayStation 2 gry pojawi się już w lutym. Werjse PC i Xbox dostępne będą najpóźniej w połowie roku.







PS2 Xbox NGC ■ *Żółwie Mutanty Ninja*
Duet 4Kids Entertainment i Konami - w dosyć nieoczekiwanym posunięciu - zamierza wskrzesić ducha Żółwi Mutantów Rycerzy Ninja - postaci z przełomu lat 80 i 90. Pierwsze efekty tej decyzji dane nam będzie poznać mniej więcej za rok - na Święta 2003.
www.konami.com

Xbox ■ *True Fantasy Live Online*
Microsoft ogłosiło plany podboju online'owych gier role-playing z rubieży Xboksa. Pierwszym MMORPG-iem na tę właśnie konsolę będzie True Fantasy Live Online, czyli typowy świat fantasy z parającymi się zarówno mieczem, jak i magią w rolach głównych.
www.xbox.com/games/

Xbox ■ *Panzer Dragoon Orta w 2003*
Sega przyznała, że xboksowa wersja znakomitej zręcznościówki Panzer Dragoon - Orta, pojawi się dopiero w pierwszych miesiącach 2003.
www.panzer-dragoon.com

Xbox ■ *N.U.D.E*
Pod tym jakże obiecującym "nagim" tytułem kryją się słowa Natural, Ultimate, Digital, Experiment (w wolnym tłumaczeniu naturalny, ostateczny, cyfrowy eksperyment) kryje się obiecująca action-adventure TPP z zrobotyzowaną i niemniej nadal nadobną dziewoją w roli głównej. N.U.D.E. zaświeci na ekranach telewizorów dopiero w połowie przyszłego roku.
www.xbox.com/games/

PS2 Xbox NGC ■ *Dakar 2*
Acclaim Entertainment, wcale niezniechęcone niezbyt ciepłym przyjęciem rajdowego Paris Dakar Rally, poinformowało, że już w drugim miesiącu 2003 roku premierę mieć będzie jego luźny sequel - Dakar 2. Drugie podejście wypaść ma okazalej niż pierwsze - na potrzeby tytułu stworzono m.in. system wiarygodnych uszkodzeń oraz zniszczeń, jaki zastosowany został we wszystkich licencjonowanych (rok 2003!) pojazdach.
www.acclaim.com

PC CD ■ *Speedway Grand Prix*
Nasz rodzimy Techland przymierza się do premiery Speedway Grand Prix - gry starającej się przenieść żużlowe tory na ekrany monitorów. Tworzony na bazie engine'u z powodzeniem napędzającego obiecujący Chrome i wykorzystujący licencję Benfield Sport International, czyli oficjalnego właściciela praw do zawodów Speedway Grand Prix, będzie - zdaniem twórców - tak bliski rzeczywistości, jak to tylko możliwe.

Przed linią startową, i obok braci Gollobów, staniemy już wkrótce, bo najprawdopodobniej niedługo po Nowym Roku.
www.techland.com.pl

PS2 ■ *Auto Modellista w styczniu*
Capcom potwierdziło dobiegające nas od pewnego czasu pogłoski, jakoby ich "rysunkowe" Gran Turismo - Auto Modellista, miało się pojawić dopiero w styczniu 2003 roku. Przyczyna opóźnienia to konieczność zmodernizowania kodu gry sieciowej w wersji amerykańskiej i europejskiej.
www.capcom.co.jp/newproducts/consumer/automodellista/

GBA ■ *Jazz Jackrabbit*
Już wkrótce liczba gwiazd występujących na ekranach najmniejszej konsoli - GameBoy Advance, zwiększy się o jedną. Tą będzie - znany skądinąd - królik Jazz, czyli Jazz Jackrabbit. Niestety jak na tę chwilę nie wiemy na jego temat nic więcej poza tym, że wprowadzeniem Jazza w świat GBA zajmuje się duet Titan - Jaleco Entertainment.
www.jaleco.com/games/jazzjackrabbit.html

PS2 Xbox ■ *Konsolowy Gothic II?*
Xicat Interactive ujawniło, że czynione są starania, by stworzyć konsolowe wersje Gothic II - sequela popularnej wśród graczy pecetowych gry role-playing.
www.gothic2.com

POKONAJ KONKURENCJĘ!

INDUSTRY GIANT II



W pudełku dodatkowo znajdziesz pierwszą część gry Industry Giant!







Industry Giant II to wspaniała gra strategiczna, której akcja rozpoczyna się na początku XX wieku. Twoim zadaniem jest zarządzanie przedsiębiorstwem oraz osiągnięcie dominacji nad konkurencją. Aby to osiągnąć musisz opanować do perfekcji umiejętność sprawnego kierowania firmą: począwszy od pozyskiwania i przetwarzania surowców, poprzez transport, na sprzedaży towarów skończywszy.

Industry Giant II posiada niesłychanie bogatą grafikę z opcją wielokrotnego zbliżenia. Dzięki niej możesz podziwiać szczegółowo animowane pojazdy, niesamowity efekt morskich fal rozbijających się o brzeg lądu albo dym ulatujący z kominów rozpędzonych parowozów. Duża ilość opcji rozwoju przedsiębiorstwa, fantastyczna grafika i wspaniale oddany klimat początku XX wieku to tylko część atrakcji, jakie zapewnia **Industry Giant II PL**.

- ✔ Kolejna część doskonałej i znanej na całym świecie gry strategicznej **Industry Giant**, która sprzedała się w nakładzie 1,6 miliona kopii!
- ✔ Doskonale dopracowana szata graficzna z wielostopniowym zoomem z możliwością gry w rozdzielczości do 1600 x 1200.
- ✔ Ponad 150 półproduktów i produktów końcowych odgrywających niezwykle ważną rolę, takich jak olej, żelazo, skóra, meble, zabawki, oraz setki innych.
- ✔ Ponad 50 rodzajów środków transportu, poczynając od zwykłego autobusu przez ciężarówki i pociągi na okrętach o olbrzymiej wyporności kończąc.
- ✔ Nowe gałęzie przemysłu jak przemysł przetwórczy, tekstylny, muzyczny oraz wiele innych.
- ✔ Możliwość gry z przyjaciółmi poprzez sieć, zarówno w trybie współpracy, jak i rywalizacji.
- ✔ Profesjonalna polska wersja językowa przygotowana przez CD Projekt.

JoWooD Productions

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.wirtualny.com

www.cdprojekt.info
TWOJE ŹRÓDŁO INFORMACJI

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA I DYSTRYBUCJA W POLSCE
CD PROJEKT

ZOSTAŃ NIEZALEŻNYM PRZEDSIĘBIORCĄ, POKIERUJ PRODUKCJĄ, ZAKUPAMI I SPRZEDAŻĄ!

Poszło w piach

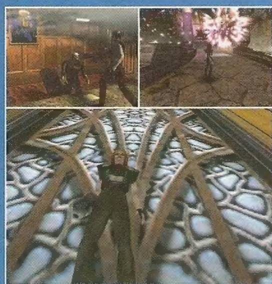
Titanium Angels

Moebius Entertainment-SCi

Titanium Angels to projekt duetu wydawniczego Moebius Entertainment - SCi. Tytuł ten, który miał ostatecznie ukazać się na pecetach i PlayStation 2, to trójwymiarowa action-adventure, w której gracz wcielać się miał w postać łowczyni nagród - Carmen Blake, lub inteligentny, pająkopodobny pojazd - Tytan. Para ta, wessana w alternatywny wszechświat rządzony przez biotechniczną rasę Kai'Tin, która planuje zniszczenie Ziemi i eksterminację jej mieszkańców. Mylą się jednak ci z was, którzy sądzą, że na tym koniec - w trakcie gry bowiem miało się okazać, iż powodów tej dziwnej w gruncie rzeczy decyzji Kai'Tin należy szukać dużo głębiej, a wojna z nimi to tylko część zakrojonego szerzej i obejmującego aż trzy obce rasy konfliktu.

Misje Titanium Angels strukturalnie miały naśladować zadania łowców nagród. Należało zawrzeć kontrakt, wybrać ekwipunek i uzbrojenie i... wykonać je. Sama akcja rozgrywać się miała na podobieństwo Tomb Raidera - do wykonywania pomniejszych zadań i naturlanie - eksterminowania wrogów.

Interesujący temat, wyraźni bohaterowie, niezłe jak na tamte czasy (rok 2000) oprawa graficzna i technikalia - zdawały się świadczyć na korzyść Titanium Angels. I naraz, zupełnie nieoczekiwanie i zdawałoby się bez przyczyny - prace nad grą ustały, niedługo później zaś jej twórcy przyznali, że nigdy nie zostaną podjęte. Odpoczywajcie w spokoju, Tytanowe Anioły.



RTX Red Rock

Platforma: PS2 NGC
Gatunek: akcja
Producent: LucasArts
Strona: www.lucasarts.com/products/rtx/

Stopień zaawansowania: 75%



Ujawnione przez LucasArts podczas majowych E3 RTX Red Rock nie wzbudziło początkowo naszego entuzjazmu. Dziś, po upływie tych kilku dobrych miesięcy i przynajmniej kilku poważnych update'ach wyjaśniających to, co początkowo nie było zupełnie przejrzyste - wiemy, że niedocenianie "zmysłu sukcesu" LucasArtsu było błędem.

RTX jest grą typu action-adventure (a więc czymś w rodzaju Tomb Raidera czy może lepiej - nowych gier serii Indiana Jones). Tytułowy Red Rock odnosi się do miejsca, w którym toczyć się będzie akcja gry - planety nazwanej imieniem rzymskiego boga wojny - w czasy gdy kolonizacja Marsa jest nie tylko faktem, ale i historią. Bohaterem gry jest astronauta i ekspert taktyki nadzwyczajnej (Radical Tactics Expert), czyli - zdaniem twórców gry - "samuraj przyszłości" nazwiskiem E.Z. Wheeler. Jego wyszkolenie przyjdzie mu wykorzystać w praktyce, gdyż marsjańska kolonia stanie się łupem Obcych planujących inwazję na Ziemię.

RTX Red Rock pozwoli nam poznać całe spektrum marsjańskich krajobrazów: od czerwonych pustyń, poprzez ruiny pierwszej ziemskiej kolonii, po mroczne i ciasne wnętrza placówki oraz statku obcych. Wszystkie 10 poziomów, z jakich składać się ma gra, wypełniać mają również zagadki wymagające nie tylko kojarzenia faktów, ale wykorzystywania droidów - ci pomóc mają w osiąganiu celów niedostępnych człowiekowi. Wszystko powyższe sprawia, że można mieć nadzieję, iż już wkrótce dane nam będzie poznać jeden z najciekawszych przykładów gatunku action-adventure. Odlot wahadłowca, który zabierze nas na Marsa, przewidziany jest na czerwiec roku 2003.



GBA ■ *Lost Vikings*
Zagubieni wikingowie znaleźli drogę na GBA - tak w największym skrócie opisać by można informację, że Blizzard zamierza wskrzesić jeden z przedwarcraftowych tytułów - Lost Vikings, i robi to właśnie z myślą o GameBoyu Advance. Założenia gry nie zmieniły się przez te wszystkie lata - gracze będą mieli za zadanie pokierować trzema różnymi, czyt. dysponującymi różnymi umiejętnościami, wikingami przez różne "światy" - m.in. prehistorię, starożytny Egipt, świat industrializacji totalnej - w taki sposób, by ci ostatecznie mogli powrócić do domu.

Lost Vikings w sklepach odnajdą się wiosną 2003.

www.blizzard.com

GBA ■ *Blackthorne*
Blizzard Entertainment, idąc za ciosem gameboyowych Lost Vikings, wyda na tę platformę także dwie inne gry - w tym pierwszą, jaka się ukazała, walkę ludzi z krwiożerczymi orkami - Blackthorne. Wszystkich, którzy spodziewają się krzyżujących się ze szczękiem mieczy i toporów, musimy wyprowadzić z błędu - walki w Blackthorne'ie, dwuwymiarowej platformówce, toczą się przy użyciu broni palnej. Drugą z zapowiedzianych gier jest Rock N' Roll Racing, znane z SNES samochodowe 'demolition derby'. Obie gry pojawią się na ekranikach konsol w przyszłym roku.

www.blizzard.com

PS2 ■ *Vice City i 12 milionów funtów*
...w pierwszym tygodniu sprzedaży w Wielkiej Brytanii, a to dzięki ponad 300 tys. kopii, które znalazły nabywców - co daje absolutny rekord tego kraju. W Polsce sprzeda się pewnie z 300 oryginałów i jakieś 30 tys. piratów. I jak tu się później domagać poważnego traktowania u zachodnich wydawców?

www.vicecity.com

PS2 ■ *Judge Dredd PS2*
Informowaliśmy już o ambitnym postanowieniu Rebellion, by z pecetowych graczy całego świata stworzyć Sędziów w Mega-City One, świecie Sędziego Dredda. W tej chwili ten brytyjski twórca zawiadamia, że do właścicieli blaszaków - w zbożnym dziele eksterminowania przestępców - dołączą także posiadacze PlayStation 2.

Pojedynek Jugde Dredd vs. Jugde Death w wersji PS2 rozpocznie się w drugiej połowie 2003 roku.

www.rebellion.co.uk/games-dredd-index.html

PS2 ■ *Star Ocean III wiosną*
Enix poinformowało, że premiera Star Ocean: Till the End of Time, trzeciej części popularnego japońskiego role-playing, pojawi się w napędach DVD japońskich graczy dopiero wiosną, w Stanach Zjednoczonych i Europie zaś - w drugiej połowie 2003 roku.

www.enix.com

PS2 ■ *Jinx*
Duet Sony Entertainment Europe i twórca Blade'a - Hammerhead, poinformował, że trwają już prace wykończeniowe przy Jinx, action-adventure w szalonym "fantasy-cznym" świecie Ploog. Jej bohaterem jest syn potężnego maga, który - ironicznie - zdolności do magii ma tyle, co wiedzy o reaktorach atomowych - i ostatecznie zmuszony jest zostać nadwornym trefnisiem. Trefniś ów z kolei budzi się któregoś pięknego poranka tylko po to, by stwierdzić, że jego spójny dotąd świat rozsypał się na kawałki. Reszta - czyli przebicie się przez sześć ogromnych królestw zmienionego nie do poznania świata, odnalezienie członków porwanej rodziny królewskiej i pokonanie bandy złego kapitana Gripply'ego - zależeć będzie od gracza.

www.scee.com

PC CD ■ *Interplaya plany do 2004*
Przygasła gwiazda Interplay Entertainment być może już wkrótce rozbły-

HURTOWNIA

PLAY.COM.PL

Największa hurtownia oprogramowania
Zaopatrujemy cafejki internetowe,
księgarnie, gralnie, sklepy komputerowe

PLAY.com.pl CENTRUM WYSYŁKOWE - to dział detaliczny PLAY Hurtowni Oprogramowania. Zajmujemy się sprzedażą detaliczną gier i programów. Mamy najatrakcyjniejszą ofertę na rynku. Nasza reklama zawsze w K. Świat GRY str. 7, ACTION PLUS str.7 i CD ACTION

PLAY CENTRUM

Gry wysyłamy w dniu zamówienia
Termin dostarczenia 3-5 dni roboczych
Do paczki doliczamy 8 zł (koszt przesyłki)
Doręczenie w 24 godziny - 20zł
Płatność przy odbiorze przesyłki
Ceny zawierają podatek vat

110% GWARANCJI NAJNIŻSZYCH CEN

INTERNET

www.PLAY.com.pl

http:\\www.PLAY.com.pl

- Kupuj Najtaniej !
- Pełen Asortyment
- Promocje

PROMOCJE

*REGULAMIN PROMOCJI-PRZECZYTAJ! Promocja nr 1-2 dotyczy każdego zamówienia. Wybierz jedną z dwóch gier gratis i podaj nam swój wybór przy zamówieniu. Jeśli nie wskażesz nam wybranej promocji, zostanie przypisana Ci losowo. Promocja nr 3 dotyczy zamówień powyżej 200zł. Zamawiając za więcej niż 200zł zamiast pokrowca na 24CD możesz dostać darmową przesyłkę. Wybór należy do Ciebie.

1 STUNT GP (PL) GRATIS*
2 CARMAGEDDON 2 GRATIS*
3 POKROWIEC NA 24CD *

ZAMÓWIENIA

PLAY.com.pl CENTRUM WYSYŁKOWE

NOWOŚĆ - zamów SMS-em
wyślij sms pod nr +48 604 100 500 podając swoje dane i zamawianą grę. Jeśli jesteś naszym nowym klientem otrzymasz potwierdzenie.

SOLIDNE OPAKOWANIA FIRMOWA TAŚMA GWARANCJA BEZPIECZEŃSTWA

TEL. 0 (prefix) 22 832 54 30
TEL. 0 (prefix) 22 832 54 32
TEL. 0 (prefix) 22 833 39 56
FAX. 0 (prefix) 22 833 39 61
HURT 0 (prefix) 22 832 54 31
SMS +48 604 100 500
www.play.com.pl
play@play.com.pl
SKLEP - WARSZAWA 01-652 ul.Potocka 14 paw.3

PROMOCJE

HEROES CHRONICLES COMPLETE SAGA 79zł 29zł
Kolekcjonerska edycja Heroes Chronicles 4CD. Zawiera 4 samodzielające gry.

HEROES OF MIGHT&MAGIC COMPLETE 55zł 29zł
Pakiet (4CD) Heroes MM III (PL) Shadow of Death (PL) Armageddon's Blade (PL)

NEVERWINTER NIGHTS 129 109zł
RALLY CH. EXTREME 19zł
WARCRAFT 3 EDYCJA KOLEKCJONERSKA 99zł 85zł
SKOKI 2003 19zł 15zł ILOŚĆ OGRANICZONA
FRONTLINE ATTACK 79zł 49zł ILOŚĆ OGRANICZONA
BALDURS GATE 1 29zł 24zł ILOŚĆ OGRANICZONA

NOWOŚCI

HEGEMONIA 69zł 62zł
Gra strategiczna. Jako dowódca floty, będziesz musiał odkrywać i zdobywać galaktykę, planować kolonizację, terre-formować planety, zarządzać zasobami i decydować o kierunku rozwoju badań naukowych.

BOB BUDOWNICZY Damy radę? 48zł 44zł
Bob wraz z przyjaciółmi zaprasza dzieci do wspólnej zabawy. Najmłodsi znajdą tu zestaw rozmaitych mini gier, wyścigów, rozwiązywania zagadek, układania puzzli, znajdywania pasujących elementów. PREMIERA 5.12.2002

SYBERIA 79zł 68zł

SNAJPER 59zł 53zł

MODI & NANNA 49zł 44zł
Gra przygodowo-zręcznościowa dla dzieci.
- 24 pełne poziomy
- przepiękna grafika 3D
- niesamowite postacie płynna i dokładna animacja
- prosty i intuicyjny system sterowania

WŁADCA PIERŚCIENI DWIE WIEŻE PRZEWODNIK MULTIMEDIALNY 69zł 62zł
- Informacje o bohaterach trylogii
- Informacje o Śródziemiu
- Quiz wiedzy o świecie Tolkiena
- Możliwość przygotowania i drukowania własnych kalendarzy, ulotek i innych publikacji.

007 NIGHTFIRE 139 118zł

EXCESSIVE SPEED

Excessive Speed to wyścigi małych samochodzików połączone z elementami strzelanki. Szybka i dynamiczna akcja, duża prędkość, oraz znakomite efekty pirotechniczne zapewniają dobrą zabawę przez wiele godzin! Na drodze znajdziesz... pociski, działka strzelające do tyłu, zamrażacze, miotacze energii, skoczki, olej do rozlewania na drodze, ...i wiele, wiele innych.

Minimalne wymagania Pentium 166 32 MB WIN 95/98/ME/XP CD ROM x4

10zł

DUŻA GRYWALNOŚĆ — WIELE TRAS I SAMOCHODÓW

POSTAL PLUS

POSTAL PLUS to ostatnie wydanie kultowego Postala powiększone o dodatkowe misje. Strzelanka widziana z rzutu izometrycznego. Kierujesz naszym bohaterem, posiadającym różne rodzaje broni, a Twoim celem jest pełna destrukcja wszystkiego co Cię otacza. Świat POSTALa osadzony w różnych sceneriach. Wiele rodzajów broni, wiele rodzajów przeciwników, wiele scenerii. Brutalna gra akcji, w której poza strzelaniem trzeba wykazać się myśleniem.

10zł

KULTOWA STRZELANKA + DODATKOWE EPIZODY

NAJCIEKAWSZE GRY NA PC

3D GAME MAKER (PL)	62 zł
ACE VENTURA (PL)	45 zł
ADAS I PIRAT BARNABA 2 (PL)	45 zł
AFRICAN SAFARI (PL)	19 zł
AGE OF MYTHOLOGY	149 zł
AGE OF WONDERS 2 (PL)	62 zł
AGENT GLINIARZ	19 zł
AGHARTA (PL) 2 CD	19 zł
AIRLINE TYCOON EVOUTION (PL) *	67 zł
AIRPORT	44 zł
ALIENvsPRED. PRIMAL HUNT	44 zł
ALICE	44 zł
ALIEN NATIONS (PL)	19 zł
ALIEN NATIONS 2+1(PL) PODKŁ.	45 zł
ALIEN VS PREDATOR 1	44 zł
ALIEN VS PREDATOR 2 (PL)	84 zł
ANOTHER WAR CD (PL)	84 zł
ANTZ EXTREME RACING *	67 zł
AQUANOX	19 zł
ARCANUM 5CD (PL)	84 zł
ASY PRZESTWORZY (PL)	19 zł
ATLANTIS 1 (PL)	27 zł
ATLANTIS 2 (PL) ▼	19 zł
ATLANTIS 3 (PL)	67 zł
AURYN QUEST (PL)	37 zł
BALDURS GATE 1 (PL) ▼	24 zł
BALDURS GATE SAGA 12CD (PL)	85 zł
BALDURS.G. 2+THRON BHALL (PL)	54 zł
BATTLE ISLE 4 (PL)OEM ▼	10 zł
BATTLE REALMS (PL)	44 zł
BATTLEFIELD 1942	109 zł
BEACH LIFE (PL)	109 zł
BEAT UP A MILLIONAIRE 2 (PL)	19 zł
BIG SCALE RACING (PL)	44 zł
BLACK & WHITE (PL)	57 zł
BOB BUDOWNICZY -DAMY R.?	44 zł
BRYDZ 3000 (PL)	67 zł
C&C RENEGADE	109 zł
CAPITALISM 2 (PL) ▼	45 zł
CESARZ (PL) *	109 zł
CHAMPIONSHIP MAN. 3+LIGA PL	27 zł
CIVILIZACJA 3 (PL) ▼	85 zł
CODENAME OUTBREAK (PL)	10 zł
COLIN McRAE RALLY (PL)	19 zł
COLIN McRAE RALLY 2 (PL)	45 zł
COLOBOT (PL) ▼	15 zł
COMBAT MISSION (PL)	68 zł
COMMANCHE 3	36 zł
COMMANCHE 4	84 zł
COMMANDOS 2	67 zł
COMMANDOS BEHIND ENEMY L.	27 zł
CONFLICT ZONE (PL) ▼	10 zł
CORSAIRS (PL)	19 zł
CRAZY TAXI	84 zł
CULTURES 2 (PL)	27 zł
CZERWONY KAPTUREK (PL)	19 zł
DARKENED SKYE (PL)	19 zł
DELTA F. BLACK HAWK	85 zł
DELTA FORCE	27 zł
DELTA FORCE 2	27 zł
DELTA FORCE LAND WARRIOR	67 zł
DESTER STORM (PL)	84 zł
DESTROYER COMMAND (PL)	84 zł
DESTRUCTION DERBY 2 (PL)	19 zł
DIABLO 1	45 zł
DIABLO 2+PAN ZNISZCZENIA(PL)	85 zł
DINO ISLAND (PL)	67 zł
DISCIPLES 2 (PL)	85 zł
DISNEY 102 DALMATEŃCZYKI	45 zł
DISNEY ALLADYN	45 zł
DISNEY KOLOROWY RAJD	45 zł
DISNEY MYSZKA MIKI	45 zł
DISNEY NOWE SZATY KRÓLA	45 zł
DISNEY TARZAN	45 zł
DISNEY TOY STORY 2	45 zł
DISNEY TYGRYSEK	45 zł
DISNEY'S HERCULES	22 zł
DIVINE DIVINITY *	84 zł
DRACULA 1 (PL)	19 zł
DRACULA 2 (PL)	19 zł
DRAGON THRONE (PL)	27 zł
DUKE NUKEM MANHATTAN PROJECT	67 zł
DUNGEON KEEPER 2 PL	36 zł
DUNGEON SIEGE	159 zł
EARTH : LOST SOULS (PL)	19 zł
EARTH 2150 (PL) 2CD	19 zł
EARTHWORM JIM 3D(PL)	45 zł
EMERGENCY (PL)	19 zł
EMPEROR BATTLE FOR DUNE	67 zł
EMPIRE EARTH (PL)	109 zł
EMPIRE EARTH SZTUKA (PL)	63 zł
E-RACER (PL)	19 zł
ETHERLORDS (PL) ▼	27 zł
EUROFIGHTER TYPHOON ▼	19 zł
EUROPA UNIVERSALIS (PL)	10 zł
EUROPA UNIVERSALIS 2+1(PL)	54 zł
EVIL TWIN (PL)	19 zł
EXCESSIVE SPEED (PL)	10 zł
F-22 LIGHTING 3	27 zł
F-22 RAPTOR	37 zł
FACE FACTORY	27 zł
FALLOUT 1	19 zł
FALLOUT 2 (PL)	19 zł
FALLOUT TACTICS 6CD (PL)	54 zł
FARAON (PL)	44 zł
FAUST (PL)	27 zł
FIFA 2000	36 zł
FIFA 2001	54 zł
FIFA 2003	118 zł
FLANKER 2.5	31 zł
FLIGHT SIMULATOR 2002 PRO	179 zł
FLIGHT UNLIMITED 2	27 zł
FORD WYŚCIGI	10 zł
FREESPACE 2 (PL)	27 zł
FRONTLINE ATTACK (PL) ▼	49 zł
GANGSTERS 2	44 zł
GHOST MASTER (PL) *	84 zł
GHOST RECON - DESERT SIEGE	44 zł
GHOST RECON (PL)	84 zł
GOTHIC (PL)	55 zł
GIANTS (PL)	19 zł
GILBERT GOODMATE (PL)	36 zł
GLADIATORS (PL)	27 zł
GŁUPKI Z KOSMOSU (PL) 4CD	27 zł
GORASUL 4CD (PL)	19 zł
GORE	67 zł
GORKY 17 (PL)	19 zł
GOTO BRIDGE 2	84 zł
GRAND PRIX	10 zł
GRAND TOURING	10 zł
GTA 3	84 zł
HALF LIFE : GENERACJA 3.0	109 zł
HALF LIFE+COUNTERSTRIKE	44 zł
HARRY POTTER KOMNATA T.(PL)	118 zł
HEGEMONIA (PL) *	62 zł
HELLBOY (PL)	19 zł
HEROES 4 GATH.STORM (PL)	54 zł
HEROES CHRONICLES SAGA ▼	29 zł
HEROES M&M 4 (PL) 2.0	85 zł
HEROES M&M COMPLETE ▼	29 zł
HITMAN 2	109 zł
HOKUS POKUS RÓŻOWA PANTERA	63 zł
HOMEWORLD (PL)	44 zł
HOOLIGANS (PL)	10 zł
HOPKINS FBI (PL)	19 zł
HOTEL GIANT (PL)	27 zł
HUGO MAGICZNA PODRÓŻ (PL)	67 zł
HUGO TROPIKALNA WYSPA (PL)	53 zł
HUGO TROPIKALNA WYSPA 2(PL)	67 zł
IBIZA - POLOWANIE NA LASKI (PL)	44 zł
ICE WIND DALE 2 (PL) *	85 zł
ICEWIND D.+HEART OF THE WIN.	54 zł
INDUSTRY GIANT 2 (PL)	85 zł
IRON STORM (PL) 01-2003 ±	85 zł
JA JESTEM (PL)	62 zł
JACK ORLANDO DIRECTORS CUT	19 zł
JAGGED ALLIANCE 2.5 BUSS (PL)	19 zł
KANGUREK KAO (PL)	19 zł
KART CHALLENGE	10 zł
KINGDOM UNDER FIRE (PL)	19 zł
KNIGHTS AND MERCHANTS (PL)	19 zł
KNIGHTS&MER.PEASANT REBELL.	54 zł
KOZACY (PL)	84 zł
KRÓLIK BYSTRZAK (PL)	54 zł
KURKA WIELKANOCNA (PL)	19 zł
KURKA WODNA (PL)	19 zł
LARRY 7 (PL)	24 zł
LEGION (PL)	45 zł
LEGO CREATOR HARRY POTTER	109 zł
LEW LEON (PL)	19 zł
LIATH (PL) 2CD	19 zł
LILO&STICH NIEZIEMSKIE	68 zł
LILO&STICH PRZYGODY	68 zł
LOCO-COMMOTION (PL)	62 zł
LONGEST JOURNEY (PL)	45 zł
MAFIA (PL)	84 zł
MAX PAYNE (PL) +PODKŁADKA ▼	62 zł
MDK (PL)	19 zł
MEDAL OF HONOR	109 zł
MEDAL OF HONOR SPEARHEAD	67 zł
MEDIEVAL TOTAL WAR	144 zł
MEGARACE 3 (PL)	19 zł
MICRO COMMANDOS	67 zł
MIDNIGHT RACING (PL)	19 zł
MIGHT&MAGIC 7	19 zł
MIGHT&MAGIC 8 (PL)	19 zł
MIGHT&MAGIC 9 (PL)+MM8	85 zł
MODI & NANNA *	44 zł
MORROWIND 15-12-2002 (PL)	85 zł
MORTAL COMBAT 4	27 zł
MORTYR (PL)	19 zł
MOTO RACER 3	109 zł
MYTH 3 (PL)	62 zł
NEED FOR SPEED 4	36 zł
NEED FOR SPEED HOT PURSUIT 2	118 zł
NEVERWINTER NIGHTS (PL) *	109 zł
NHL 2003	118 zł
NIGHTFIRE 007	118 zł
NO ONE LIVES FOREVER 2 *	109 zł
OFFROAD (PL)	19 zł
OIL TYCOON (PL)	10 zł
ONI	44 zł
OPER. FLASHPOINT+MISJE (PL)	67 zł
OPER FLAS.RESISTANCE (PL)	53 zł
OPERATION FLASHPOINT (PL)	53 zł
OPERATION ICE BREAKER *	67 zł
ORIENTALNE NOCE (PL)	19 zł
ORYGINAL WAR 2CD(PL)	19 zł
PAJANSE (PL)	10 zł
PANZER ELITE (PL)	19 zł
PANZER GENERAL III S.E. ▼	31 zł
PARADISE CRACKED ▼	84 zł
PARTNERS (PL) ▼	59 zł
PIELGRZYM (PL) *	19 zł
PIOTRUŚ PAN (PL)	67 zł
PIZZA CONNECTION 2 (PL)	45 zł
PIZZA SINDICATE (PL)	19 zł
PLANESCAPE TORMENT (PL) ▼	54 zł
PLANETA MAŁP (PL)	44 zł
PLATOON (PL) *	84 zł
POOL OF RADIANCE(PL)	84 zł
POSTAL PLUS	10 zł
PRISONER OF WAR (PL) *	85 zł
PRO RALLY 2001(PL)	22 zł
PROJECT IGI 2 (PL) 1.2003 ±	85 zł
QUAKE 2 ▼	36 zł
QUAKE 3 GOLD	101 zł
RAEH DVD (PL)	53 zł
RAILROAD TYCOON 2 (PL)	31 zł
RALLY CHAMP. EXTREME (PL)	19 zł
RALLY CHAMPIONSHIP (PL)	19 zł
RALLY TROPHY (PL)	45 zł
RANDEVOUS Z NIEZNAJOMĄ (PL)	19 zł
RAYMAN M (PL)	62 zł
RED ALERT YURI'S REVANGE	67 zł
RESURRECTION (PL)	19 zł
RETURN TO CASTLE WOLFEINS ▼	101 zł
RING (PL) 4 CD	27 zł
RÓŻOWA PANTERA SKARB (PL) ▼	45 zł
SAGA GNIEW WIKINGÓW (PL)	19 zł
SAMMY (PL)	10 zł
SCOOBY DOO I STR. *	63 zł
SCREAMER 2	19 zł
SCREEMER RALLY (PL)	19 zł
SEA DOGS (PL)	45 zł
SEARCH&RESCUE 3	19 zł
SERIOUS SAM	31 zł
SERIOUS SAM 2 (PL)	62 zł
SETTLERS 2 (PL)	19 zł
SETTLERS 3 GOLD (PL)	54 zł
SETTLERS 4 + 2xMISJE (PL)	85 zł
SETTLERS 4 TROJANIE	45 zł
SHIZM (PL) DVD LUB CD	44 zł
SHOGUN+MONGOL INVASION(PL)	109 zł
SID MEIERS SIMGOLF	109 zł
SILENT HUNTER 2 (PL)	84 zł
SILENT HUNTER COMM. ED	31 zł
SIM CITY 3000 (PL)	36 zł
SIMS (PL)	84 zł
SIMS BALANGA (PL)	67 zł
SIMS DELUXE (SIMS+ŚWIATOWE)	109 zł
SIMS ONLINE (PL) 2-2003 ±	109 zł
SIMS RANDKA (PL)	67 zł
SIMS ŚWIATOWE ŻYCIE (PL)	53 zł
SIMS WAKACJE (PL)	67 zł
SIMS ZWIERZAKI (PL)	67 zł
SKOKI 2003 ▼	15 zł
SLAMTILT RESURRECTION(PL)	10 zł
SNAJPER (PL)	54 zł
SOLDIER OF FORTUNE 2	144 zł
SPEEDWAY (PL)	19 zł
SPIDERMAN MOVIE	144 zł
STAR TREK DOMINNION WARS (PL)	54 zł
STARCRAFT+BROODWAR	45 zł
STARWARS JEDI KNIGHT 2	144 zł
STING (PL)	45 zł
SUMA WSZYSTKICH STRACH. *	109 zł
SYBERIA (PL) *	68 zł
SZACHY 2001 (PL)	44 zł
SZACHY 98 (PL)	19 zł
TARZAN - DISNEY	22 zł
TAXI CHALLENGE (PL)	27 zł
TAXI DRIVER (PL)	27 zł
TEAM FACTOR	84 zł
TENNIS MATERS SERIES	44 zł
TEST DRIVE 6 (PL)	19 zł
THE THING	109 zł
THIEF 2 ▼	27 zł
TOCA	19 zł
TOCA 2 (PL)	19 zł
TOCA RACE DRIVER	85 zł
TOMB RAIDER 3	27 zł
TOMB RAIDER CHRONICLES	84 zł
TONY H. PRO SKATER 3	144 zł
TONY HAWK'S PRO SKATER 2 ▼	36 zł
TOON CAR	19 zł
TOTAL CLUB MANAGER 2003	109 zł
TOTAL IMMERSION RACING 12.02	84 zł
TRAFFIC GIANT GOLD (PL)	19 zł
TRAINZ (PL)	45 zł
TRIBES 2	44 zł
TROPICO (PL) ▼	49 zł
TROPICO RAJSKA WYSPA(PL)	44 zł
TWIERDZA (PL)	84 zł
ULTIMA ONLINE BLACK THONS REV.	101 zł
UNDYING	36 zł
VIRTUA TENNIS	84 zł
WAR COMMANDER (PL) *	84 zł
WARCRAFT 3 (PL)KOLEKCJONER.	85 zł
WARD (PL)	19 zł
WARLORDS BATTLECRY II (PL)	45 zł
WARRIOR KINGS (PL)	45 zł
WATCHMAKER ▼	10 zł
WIGGLES (PL)	45 zł
WIZARDRY 8 (PL)	45 zł
WŁADCA PIERŚCIEN.-GRA (PL) *	109 zł
WŁADCA PIERŚCIENI-PRZ.MULT. *	62 zł
WOODY WOODPECKER(PL) ▼	19 zł
WORMS BATTLE PACK (PL)	85 zł
WORMS W. PARTY	54 zł
WYSPA 7 SKARBÓW (PL)	19 zł
WYŚCIGI WYKRĘTÓW	19 zł
Z STEEL SOLDIERS (PL) ▼	10 zł
ZOO TYCOON	101 zł

NOWOŚĆ *
WYPRZEDAŻ PLAY-SPADEK CENY ▼
ZAPOWIEDZ ±

Przepływ danych na stan cen hurtowni. Ceny obowiązują do dnia 17.12.2002

* zważane do wyczerpania zapasów - po tym jako niespodzianka GRATIS

NISKA CENA

PASJANSE (PL) 10zł
13 najciekawszych pasjansów wraz z zasadami gry (po polsku).

FORD WYŚCIGI 10zł
Ścigaj się 8 modelami samochodów marki FORD

EURO PRAWO JAZDY 2003 KAT.B. 19zł

Z STEEL SOLDIERS 10zł

CONFLICT ZONE 10zł

SEARCH & RESCUE 3 19zł
Pilotuj jeden z trzech śmigłowców ratunkowych straży przybrzeżnej. Symulator 3D.

AFRICAN SAFARI 19zł
Polowanie na dzikiego zwierza w Afryce. Musisz wybrać właściwy ekwipunek i ruszać na łowy. Filmowy widok dookoła.

KART CHALLENGE 10zł
Wyścigi gokartów. Pełna grafika 3D. Rozdzielczość do 1024x1280. Wymagany Akcelerator3D oraz WIN 95 albo 98

GRAND PRIX RACING 10zł
Wyścigi Formuły 1. Pełna grafika 3D. Rozdzielczość do 1024x1280. Wymagany Akcelerator3D oraz WIN 95 albo 98

CODENAME OUTBREAK 10zł
Strzelanka 3D.

SAMMY 10zł
Gra zręcznościowa dla dzieci w 3D.

MEGA HITY

AGE OF MYTHOLOGY 189 149zł
Age Of Mythology - to jedna z najlepszych strategii tego roku. Gra toczy się w czasach, kiedy potężni i dumni herosi walczą przeciwko okrutnym potworom, a bogowie używają swych mocy, interweniując w sprawy zwykłych ludzi. Twoim zadaniem jest tworzenie armii i plemion, które z biegiem czasu będą wzrastać w siłę, rozwijać dostępne im technologie i wzmacniać oparta na zbieractwie i górnictwie ekonomię. Przeniesienie idei Age Of Empires w trójwymiar. Setki dużych, dobrze animowanych jednostek, piękne efekty atmosferyczne oraz gustownie przedstawiona przyroda, pozwolą lepiej wczuć się w przepełniony mitami i magią świat gry.

MORROWIND 99zł 85zł
HARRY POTTER I KOMNATA TAJEMNIC 139 118zł
MEDAL OF HONOR SPEARHEAD 79zł 67zł

Najciekawsze w Sieci

TOCA Race Driver E-toy

http://www.codemasters.com/tocaracedriver/english/etoy.php

Posiadaczy pecetów, podłamanych decyzją Codemasters, że w trzecią i przełomową część wyścigowej serii TOCA - Race Driver przyjdzie im zagrać dopiero w lutym, może pocieszyć to, że... warto jest czekać, aby choć troszkę skrócić ten czas oczekiwania - zaproponować małą gierkę, e-toy, dostępną na oficjanej stronie gry.

Race Driver E-toy pozwoli na rozegranie wyścigu z trzema przeciwnikami na jednym prostym torze. Niestety wybór oferowany z początku dotyczy jedynie języka, nie zaś - jak mieliśmy nadzieję - również torów w państwach. W każdym z nich natomiast pojawiają się cztery samochody właściwe wyścigom w danym kraju. Haczyk, niepozwalający odejść od monitorów, tkwi tak naprawdę nie w tych trzech "słabiakach", widocznych przez chwilę na pierwszej prostej tuż po starcie. Raczej w liście wirtualnych kierowców z całego świata, którzy konkurują ze sobą o tytuł mistrza wyścigów TOCA, V8 czy DTM. Ostrzegamy jednak - czasy top 1000 są znakomite i trudno będzie wbić się między mistrzów. Tym wszystkim, którzy nie zamierzają mimo wszystko poddać się bez walki, polecamy, aby ściągnęli gierkę na dysk twardy (ok. 3,5 MB).

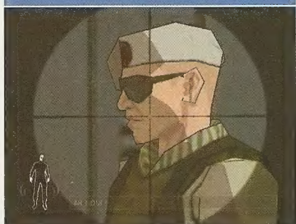
I jeszcze jedno - do łez rozbawiło nas zastrzeżenie tuż obok ikony skrótu do tej gierki. Brzmi ono bowiem następująco - powyższy e-toy w żaden sposób nie odzwierciedla obrazu gry tworzonej i wydanej przez Codemasters. Ten e-toy powstał tylko po to, by zapewnić użytkownikom strony dodatkową rozrywkę.



XIII

Platforma:	PC CD PS2 Xbox NGC
Gatunek:	FPS
Producent:	Ubi Soft
Strona:	www.ubisoft.com

Stopień zaawansowania: 70%





Zaskakujący - na pierwszy rzut oka - tytuł, rzymska 13, to znak rozpoznawczy jednej z popularnych, także w Polsce, komiksowych serii. XIII to sensacyjne opowieści przypominające - w ogólnych zarysach - "Tożsamość Bourne'a" - książkowy bestseller R. Ludluma. Za przeniesienie komiksu na ekrany monitorów oraz telewizorów (każda z dużych platform ma mieć udział w tym technologicznym triumfie) odpowiadają Fracuzi z Ubi Softu, rodacy autorów XIII - m.in. Jeana Van Hamme'a, współtwórcy postaci Thorgala.

Fabuła gry w miarę wiernie odpowiada temu, co znamy z kart komiksu. Tych, którzy go znają, nie zdziwi zatem, że bohaterem gry jest mężczyzna cierpiący na amnezję, którego jedyną wskazówką dotyczącą przeszłego życia - jest tatuaż na szyi odtwarzający rzymską XIII, którą przyjmuje za własne imię i kluczyk do skrytki w nowojorskim banku.

XIII jest typowym shooterem nie tylko dlatego, że przez większość czasu gry będziemy oglądać celownik pośrodku ekranu, ale także z powodu wykorzystania popularnego Unreal engine'u. W tym ostatnim przypadku jednak ujawnia się najbardziej znacząca cecha szczególna interaktywnego XIII - jego komiksowy charakter osiągnięty dzięki technice cel-shadingu i komiksowych onomatopei towarzyszących dźwiękom. Spójrzcie też na obrazki i uwierzcie, że 'boooaam!', 'blam' i 'arghh' będą w XIII nieodłącznym towarzyszem walk!

Niestety czym rzeczywiście okaże się ten interaktywny komiks - przekonamy się dopiero jesienią przyszłego roku.



śnie na nowo, dzięki - jak twierdzi prezes firmy - "powrotowi do znanych już tytułów". Nie pisalibyśmy o tym, gdyby nie nieśmiała nadzieja, że - kto wie - mowa tu także o Fallout 3...

www.interplay.com

PC CD Xbox ■ *Y-Project - nowa nadzieja?*
Zaledwie miesiąc temu informowaliśmy, że nie ma już nadziei na ujrzenie Y-Project w akcji. Tymczasem zaś twórcy tego obiecującego i opartego na Unreal engine'ie first-person shootera, po rozwiązaniu firmy-matki, Westki Interactive, postanowili wziąć sprawy w własne ręce i samodzielnie ukończyć dzieło kreacji. Ich nowa firma - JoyLabs, w chwili obecnej prowadzi rozmowy z kilkoma wydawcami, sam Y-Project zaś z każdym ponoć dniem coraz bardziej przypomina to, co wcześniej wymarzyli sobie jego ojcowie.

www.joylabs.de

PC CD Xbox ■ *Vultures*
Niemiecko-szwedzki duet wydawniczy - CDV-Grin przyznał, że dobiegają już końca prace nad Vultures, futurystyczną odmianą walk gladiatorskich. Vultures, czyli sępy, rozpoczną walki wiosną 2003.

www.cdv.de/english/_index.html

PS2 ■ *Aliens: Colonial Marines RIP*
O smutnym losie konsolowych Aliens: Colonial Marines informowaliśmy już, czyniąc z nich bohaterów któregoś z poprzednich "poszło w piach". I jak się zdaje - APlusa czytują także Amerykanie, gdyż Electronic Arts przyznało wreszcie oficjalnie, że ten obiecujący taktyczny first-person shooter został zdjęty z grafiku i nic nie zapowiada, by w najbliższej przyszłości miał się tam pojawić ponownie.

www.eagames.com

PS2 Xbox NGC ■ *Street Racing Syndicate*
3DO Company wciąż próbuje zaskoczyć graczy inwestycjami w nieznane dotąd firmie rodzaje gier i... udaje się to! Niespodzianką taką jest choćby multiplatformowa wyścigowa zręcznościówka, podobna troszkę do Midnight Club - Street Racing Syndicate (SRS). SRS, tworzone w studiach Eutechnyx (autorów Le Mans 24 Hours), planowane jest na przyszły rok.

www.3do.com/srs/

PC CD ■ *Syberia 2*
Sukces Syberii, gry adventure wydanej przed kilkoma tygodniami, zaskoczył wszystkich prócz - jak się zdaje - jej twórców, czyli francuskich developerów znanych jako Microids. Firma bowiem, zdążyli już przygotować fundamenty jej sequela i ogłosić, że w sklepach pojawi się najpewniej już w październiku przyszłego roku. Fanów ucieszy zapewne fakt, że współtworzyć go będzie Benoit Sokal, w którego wyobraźni powstał świat Syberii.

www.microids.com

PC CD PS2 Xbox NGC GBA ■ *Men multiplatformowi*
Activision potwierdziło pogłoski, jakoby X-Men: Wolverine's Revenge, gra nawiązująca do fabuły drugich filmowych "X-Men" - "X2", miało być w pełni multiplatformowe. Oznacza to, że zobaczymy ją nie tylko na ekranach telewizorów podpiętych do PS2, Xboksów czy NGC, lecz także monitorach PC i monitorkach GBA. X-Men: Wolverine's Revenge pojawić się ma równolegle z filmem "X2", wiosną przyszłego roku.

www.activision.com

PS2 ■ *Guilty Gear X2*
Japońskie Sammy Studios potwierdziło plany stworzenia amerykańskiej i europejskiej wersji Guilty Gear XX, czyli sequela znanej z PS2 i PC dwuwymiarowej rysowanej bijatyki Guilty Gear X. W nim zaś znajdziemy m.in. sześciu nowych zawodników i ciosy specjalne.

Guilty Gear X2, pod taką bowiem nazwą wydane zostanie XX w Ameryce i Europie, pojawić się ma już w lutym 2003 roku.

www.sammystudios.com

Freelancer

Producent: Microsoft
Platforma: PC CD Xbox
Gatunek: symulacja
Strona: www.microsoft.com/games/PC/freelancer.asp

Stopień zaawansowania: 95%

Freelancer, dzieło Digital Anvil, studia stworzonego przez autorów Wing Commandera, jest - w najprostszym ujęciu - wszystkim tym, na co czekali fani gier serii Elite. To historia człowieka, dla którego kosmos jest domem, opowiedziana z nadzwyczajnym oraz iście epickim rozmachem, przy czym miejsce bohatera w świecie gry wyznaczą sami gracze. Możliwe ma być bowiem - zarazem - wybijanie się ponad przeciętność przez gospodarczą umiejętność przewidywania zapotrzebowania i sprzedaży, jak i determinację oraz skuteczność w walce. Możliwe ma być także, i w tym chyba kryje się główny atut Freelancera, po prostu życie, czyli zwiedzanie tego ogromnego (48 kompletnych systemów gwiezdnych!), wibrującego życiem świata. Freelancer zawiera główny wątek fabuły, mimo to możliwe jest skoncentrowanie się wyłącznie na misjach tworzonych losowo, a zatem tak naprawdę grać można będzie bez końca! Twórcy zapowiadają też, że można będzie spotkać wielu graczy w tej samej przestrzeni - zarówno przy wykorzystaniu dedykowanych serwerów, jak i spotkań zainscenizowanych dzięki serwisowi MSZone. Freelancer ma pojawić się w naszym wszechświecie w początkach roku 2003.

PS2 Xbox NGC ■ *Batman: Dark Tomorrow - komiks*

Wąż zjadający własny ogon - wirtualny Batman: Dark Tomorrow, kolejne interaktywne wcielenie komiksowego superbohatera, stanie się kanwą dla... komiksu, w którym Mroczny Rycerz mierzyć się będzie z Poison Ivy i Killer Crokiem. Wydawcą komiksu będzie naturalnie DC Comics.

www.hotgen.com

PC CD ■ *Settlers V i RenderWare*

Niemieckie Blue Byte ujawniło, że technologia RenderWare, znana m.in. z gier serii Grand Theft Auto czy Tony Hawk's Pro Skater, znajdzie zastosowanie także w najnowszej odsłonie sagi o osadnikach - Settlers V.

www.bluebyte.com

PS2 ■ *Final Fantasy X2*

Wbrew wcześniejszym zapewnieniom Squaresoftu, jakoby nigdy podczas produkcji gier serii Final Fantasy firma nie miała powracać do motywów z wcześniejszych części, już wkrótce pojawić się ma gra, w której skoncentrowano się na bohaterce FFX - Yunie. Jak wynika z informacji prasowych nadesłanych przez firmę, Yuna z Final Fantasy X2 nie będzie już tą samą młodą kapłanką, jaką była wcześniej i zmieni się w pewną siebie poszukiwaczkę przygód w stylu Lary Croft.

www.squaresoft.com

PC CD PS2 ■ *Angel of Darkness w lutym*

Eidos potwierdziło pogłoski, jakoby Core Design miało zawieść fanów Tomb Raidera i najnowszą część gry - Angel of Darkness, wydać po Nowym Roku. Nową datą premiery odnowionego "rabusia grobowców" jest luty 2003.

www.tombraider.com

Mapa strategiczna w pełnej krasie - jak widać, szykuje się niezła bitwa!

Potyczka ciężkich sił gdzieś w polu asteroidów, bardzo daleko stąd.

Tym wrogom gdzieś się bardzo spieszyło, ale niestety nie mają szans na dotarcie do celu.



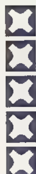
Pamiętaj, że jednostki zdobywają doświadczenie! Nie dopuść do tego, by w czasie walki wycięli je w pień.

Czerwona Planeta i ostatnie chwile jej stacji orbitalnej.

Potyczka lżejszych sił na tle wspaniałych pierścieni.!

Hegemonia: Żelazne Legiony

Nowy król kosmicznych RTS-ów!



ocena

Bardzo dobra gra ekonomiczna – ale tylko dla tych, którzy lubią ten gatunek.

Producent: **Digital Reality Studio**
Dystrybutor: **LEM**
Wymagania: **P II 600 MHz, 64 MB RAM**
Akcelerator: **16 MB**
Multiplayer: **tak**
Inne platformy: **nie**



Gra łącząca najlepsze cechy Homeworlda i Imperium Galactica. Okraszona tak piękną grafiką, że nawet zdjęcia NASA się chowają. Do tego klimatyczna muzyka, epickie bitwy, akcje szpiegowskie, niezwykle rozbudowane drzewo technologiczne i wcale interesująca fabuła. Tak, jeśli kogoś takie klimaty pociągają, nie powinien wahać się ani chwili dłużej!

Fabuła? Ludzkość skolonizowała układ słoneczny, ale między Ziemią a koloniami wcale różowo nie jest. Jedni chcą samodzielności, drudzy wręcz przeciwnie. Dochodzi do pierwszych zbrojnych incydentów. Niewiele później, mimo sprzeciwu Ziemi, kolonie deklarują niepodległość, a gdy ignorują żądania Ziemi, by tę deklarację odwołały, w Układzie Słonecznym wybucha wojna. W tym mniej więcej momencie rozpoczynamy grę. W zależności od wybranej kampanii: po stronie Ziemian albo Marsjan. Oczywiście nie rzuca się nas na głęboką wodę. Wprawdzie w grze nie ma osobnego tutoriala i początkujący bez sięgnięcia do instrukcji tudzież helpa mogą mieć na początku kłopoty, ale na szczęście sterowanie jest na tyle intuicyjne, że po paru minutach nie ma się już z nim najmniejszych problemów. A jeśli ktoś ma za sobą praktykę w Homeworldzie, może się rzucić w wir walki po kilku zaledwie sekundach!

// Grywalna jest jak choroba na „ch", wciąga z siłą wodospadu i nie puszcza przez dobry tydzień, bo tyle mniej więcej przechodzi się kampanie. //

Może, ale nie musi. Na poziomie Easy ma się bowiem dość czasu, by zapoznać się z interfejsem w spokoju. A że oddane nam pod komendę siły składają się z jednej jednostki myśliwców, zapanowanie nad nimi także trudności nie sprawia. Gdzie tu jednak epickość? Ano jeśli chodzi o liczbę statków, trzeba na to jeszcze poczekać. Jeżeli jednak chodzi o pole walki... Tak, to nawet na samym początku jest niezwykle imponujące! Fakt, że by pomieścić najważniejsze składniki Układu Słonecznego na jednej mapie, musiano go nieco "skompresować". W końcu światło leci ze Słońca do Ziemi w osiem minut, do Neptuna cztery godziny... Kompresji poddano także wielkości planet - inaczej Jowisz byłby 10 razy większy od Ziemi (Słońce aż 109 razy)! A tak nie ma z odległościami problemów i wszystko się mieści.

Ale bitwy na jeden układ to dopiero początek, podobnie jak i jeden oddany nam pod komendę dywizjon. Co dalej? Standardowe w RTS-ach wydobywanie surowców. Do tego zarządzanie koloniami już istniejącymi oraz zakładanie nowych - choć nie tak skomplikowane jak w Imperim Galactica: zabawa z koloniami jest tylko sposobem dostarczanie gotówki (z podatków), oraz budowę nowych statków, resztę maksymalnie uproszczono. I flota handlowa, która - wraz z podatkami - pozwala szybko zrezygnować z wydobywania surowców. I rozwój technologiczny: wspaniałe drzewo technologii, z którego dóbr w czasie kampanii uda się nam odkryć mniej więcej połowę, bo z czterech różnych dróg rozwoju uzbrojenia, a bez zaniedbywania innych dziedzin, można się specjalizować tylko w jednej. I jeszcze szpiedzy, statki zdobywające doświadczenie, bohaterowie wspomagający nas umiejętnościami (przechodzą na dalsze etapy - statki zresztą też!). I tryb multi na ośmiu graczy, z botami mogącymi zastąpić żywych przeciwników, podróże w nadprzestrzeni pomiędzy kilkoma systemami i...

Dość! Pisałem, że najważniejsza jest walka, a zajmuję się jakimiś dodatkami. Może i są one miłe (niech będzie, że bardzo), ale to tylko dodatki. A jak jest z walką? Świetnie! Gdy widzi się na ekranie dziesiątki latających i strzelających do siebie statków przeróżnej wielkości, trudno nie wpaść w zachwyt! A zdarzają się bitwy z ponad setką uczestników! W dodatku nie ma problemów z dowodzeniem. Jednostki można grupować (przy czym jedna i tak składa się już zazwyczaj z kilku statków, np. siedmiu myśliwców), a także ustawić to, jak agresywnie nasi mają atakować wrogów oraz czy mają strzelać w pancerz, w działa, a może silniki.

Co jeszcze można o Hegemonii napisać? Grywalna jest jak choroba na "ch", wciąga z siłą wodospadu i nie puszcza przez dobry tydzień, bo tyle mniej więcej przechodzi się kampanie. A jeśli do tego dodać plany polskiego dystrybutora (cena ok. 70 złotych i dodatkowy dysk z muzyką), nie ma się nawet co zastanawiać!

Allor

ZOOM

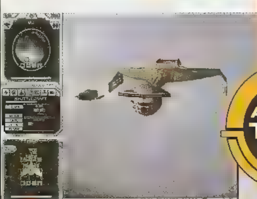
Potomek Homeworlda: Najpierw był Homeworld. Potem Homeworld: Cataclysm. Potem dłuuuugo, stanowczo za długo nic, o czym warto byłoby napisać. Aż do Hegemonii - bo oto właśnie nastał nowy król kosmicznych RTS-ów!



Interfejs może na początku onieśmielać, ale po jakimś czasie zobaczysz, że jest funkcjonalny.



Na dobrym sprzęcie gra rozwija skrzydła i wygląda efektownie.



To nowość w SC3 - ekran modyfikacji statku kosmicznego.



Wykonuj wszystkie misje, nawet te najprostsze, losowe. Punkty prestiżu bardzo się przydają na końcu gry, który jest bardzo trudny.

Star Trek: Starfleet Command III

Czas zastąpić kapitana Picarda!



Chociaż ogólnoświatową sławą i popularnością serial "Star Trek" ustępuje - i to znacznie - filmowej sadze "Gwiezdne Wojny" George'a Lucasa, jednak uniwersum Star Treka, z Borgami, Romulanami, Klingonami i Federacją w formie gier komputerowych było dużo częściej przenoszone na ekrany i monitory. Jedną z takich pozycji w pełnej wersji znajdziecie na płycie dołączonej do tego numeru A+, recenzję innej, najnowszej przeczytacie poniżej.

Star Trek: Starfleet Command III reprezentuje gatunek dość często wykorzystywany w grach osadzonych w świecie Star Treka. To hybryda strategii czasu rzeczywistego i symulacji, która pozwala przejąć pełna kontrolę nad statkiem kosmicznym, wykonującym misje dla jednej z trzech ras występujących w grze w trybie dla jednego gracza. Są to kampanie nacji Klingonów, Romulan i Federacji - tworzą one pewną historię, która w pełni zasługuje na ekranizację. Ponadto w grze dla wielu graczy można również zdecydować się na wybór czwartej nacji, którą w tym przypadku są Borgowie, najbardziej tajemnicza i najpotężniejsza rasa w serialu. Niezależnie jednak od wyboru sterowanie i sposób prowadzenia rozgrywki pozostają bez zmian, każda z kampanii jest też tak ułożona, że zaczynasz ją z jednym słabym statkiem po to, by pod koniec stanąć na czele całej armady.

Rozgrywka toczy się w Starfleet Command III dwupoziomowo. Pierwszy poziom to poziom strategiczny, gdzie własną flotę przemieszczasz się po heksagonalnej mapie galaktyki oraz uzbrajasz i modernizujesz statki znajdujące się pod twoimi rozkazami. Czyniąc to - wydajesz punkty prestiżu, które są w grze czymś między jednostką rozliczeniową a punktami doświadczenia. Punkty prestiżu zdobywasz podczas przypadkowych walk i zdarzeń, które zachodzą wówczas, kiedy przemierzasz galaktykę, przede wszystkim jednak wykonujesz misje składające się na scenariusz kampanii. W tych momentach całkowicie zmienia się sposób, w jaki przedstawiono akcję gry - i przechodzisz do drugiego poziomu rozgrywki, symulacyjno-taktycznego.

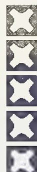
Tutaj wszystkie obiekty wykonane są w technice trójwymiarowej, ale walka rozgrywa się na dwuwymiarowej płaszczyźnie, co oznacza, że nie możesz wznieść się nad przeciwnika lub podlecieć niżej. Statkiem kierujesz za pomocą dość dużej liczby okienek i ikon (do opanowania interfejsu przydaje się samouczek), które w teorii dają całkowitą władzę nad statkiem. Piszę "w teorii" dlatego, że ty jako dowódca raczej wydajesz rozkazy - zawsze będą one wykonane, ale czas, w jakim to się stanie oraz ostateczny efekt wskazanej czynności zależą od umiejętności pięciu oficerów pokładowych, bowiem oni odpowiadają za działanie różnych podsystemów statku. Na szczęście wraz ze wzrostem posiadanej puli punktów prestiżu rosną również umiejętności oficerów, później więc - kiedy gra staje się trudniejsza - twoja załoga działa dużo lepiej i np. częściej oddaje strzały z laserów. Musisz jednak uważać, by nie stracić oficera, bo jego miejsce zajmie żółtodziób, który może nie poradzić sobie choćby z bardziej skomplikowanymi manewrami.

// Chociaż wszystkie obiekty wykonano w technice trójwymiarowej, walka rozgrywa się na dwuwymiarowej płaszczyźnie, a to oznacza, że nie możesz wznieść się nad przeciwnika lub podlecieć niżej. //

Rozgrywka tocząca się na dwuwymiarowej płaszczyźnie to największe zastrzeżenie, jakie mam pod adresem Starfleet Command, poza tym trzecia odsłona tej serii jest bez wątpienia jej najmocniejszą monetą. Można by jeszcze do listy zarzutów dorzucić średnią jakość oprawy graficznej i dźwiękowej - funkcjonalne, czytelne, na porządnym poziomie, ale w niczym niezaskakujące. Niewątpliwym plusem gry jest z kolei spore zróżnicowanie misji w trybie dla jednego gracza oraz świetny tryb gry dla wielu graczy, pozbawiony błędów wersji poprzednich; wciąga i jest bardzo grywalny.

Jeśliby spojrzeć realnie na mocne i słabe elementy gry, zastanawiam się, czy siła licencji Star Treka będzie na tyle duża, by Starfleet Command mógł konkurować z takimi kosmicznymi premierami na Gwiazdkę jak Hegemonia czy Imperium Galactica III - ładniejszymi i bardziej złożonymi. Obawiam się, że nie całkiem, ale o tym zdecydują już gracze.

Func



ocena

Dobra gra, ale wydana - ze względu na konkurencję - w nie najlepszym okresie.

Producent: **Activision**
Dystrybutor: **LEM**
Gatunek: **strategia/symulacja**
Wymagania: **PII 500 MHz, 128 MB RAM**
Karta graficzna: **32 MB**
Multiplayer: **tak**
Inne platformy: **nie**



Wyjątkowe Dynaverse: System gry dla wielu graczy w serii Starfleet Command to unikalne rozwiązanie. Wszechświat, w którym toczy się walka, zmienia się dynamicznie, co zbliża tę grę do MMORPG.



Ostatni etap w stacji kosmicznej to odpowiednie zwieńczenie tej napakowanej emocjami gry.



007 i jego gadżety - dranie i łotry strzeżcie się!



To James Bond, nie mogło zatem zabraknąć pięknych kobiet.



W odpowiednich momentach kamera przechodzi do perspektywy trzeciej osoby.



W pliku: autoexec.cfg, w katalogu z grą dodaj na końcu następujące linie: sv_cheats 1 i console 1. Rozpocznij grę, wciśnij [~] i wpisz: god, by uaktywnić God Mode. Możesz też wpisać: impulse 101, by zdobyć wszystkie bronie.

James Bond 007: Nighfire

Nocne akcje z ognistymi kobietami!



ocena

Dobra gra, ale wydana - ze względu na konkurencję - w nie najlepszym okresie.

Producent:	**Electronic Arts**
Dystrybutor:	**Cenega**
Gatunek:	**FPS**
Wymagania:	**PII 500 MHz, 128 MB RAM**
Karta graficzna:	**32 MB**
Multiplayer:	**tak**
Inne platformy:	**PS2, Xbox, GameCube**

ZOOM



Kiedy kilka tygodni temu demo PC-towej edycji tytułu 007: Nightfire trafiło do Internetu, gracze - mówiąc najoględniej - byli zawiedzeni. Pierwsza od wielu lat gra na PC z agentem Jamesem Bondem (w wersji demo) rzeczywiście nie zachwycała. Dlatego też dość niechętnie podchodziłem do pełnej wersji gry, obawiając się, że nie będzie ona o wiele lepsza. Teraz jednak śmiało mogę napisać, że stare powiedzenie "nie oceniaj książki po okładce" w przypadku branży rozrywki komputerowej zmienić by można na "nie oceniaj gry po demie". Bo finalna wersja 007: Nightfire, choć niepozbawiona widocznych wad, to jednak bardzo dobry FPS, który wszystkim fanom tego gatunku powinien zapewnić sporo emocji.

Intryga gry toczy się wokół tajemniczego projektu Nightfire i Raphael Drake'a, multimilionera i szefa korporacji Phoenix, który zamierza rzucić do własnych stóp świat, grożąc całkowitą zagładą cywilizacji przez wystrzelenie głowic jądrowych ze stacji kosmicznej orbitującej wokół Ziemi. Tutaj, do akcji wkracza James Bond, którego pierwsze zadanie to infiltracja austriackiego zamku Drake'a, który urządza w nim właśnie party dla luksusowych gości. I tam rozpoczyna się akcja...

Akcja ta to przede wszystkim gra FPS z rozwiniętym wątkiem fabularnym. Czeka cię tutaj dziewięć misji, rozgrywanych w kilku punktach globu - z ostatnim finałowym etapem, który rozgrywa się na pokładzie stacji kosmicznej. Struktura gry jest modelowa - otoczenie obserwujesz z perspektywy pierwszej osoby i przemieszczasz się po poziomach, walcząc z przeciwnikami, odnajdując broń, czasem przedmioty potrzebne do otwarcia drzwi, zniszczenia celu własnych działań itd. Te klasyczne rozwiązania umiejętnie wzbogacono o dodatkowe elementy, związane ściśle z postacią głównego bohatera. Przede wszystkim, poza dość pokaźnym arsenałem, James Bond dysponuje również mnóstwem elektronicznych gadżetów, jakie przydają się w pokonywaniu różnorakich przeszkód. W telefonie komórkowym agenta 007 schowano linkę, dzięki której wspina się on na wysokości, zegarek służy do przepalania kłódek, zaś pióro kryje strzałki usypiające. W jednym z etapów Bond otrzymuje także magnetyczne przyssawki, które umożliwiają wspinanie się po ścianach budynków. W takich momentach, kiedy obserwowanie akcji z perspektywy pierwszej osoby byłoby niewygodne (np. skradanie się wzdłuż muru, zsuwanie się po linach), kamera ustawia się tak, że widzisz całą postać agenta i wiesz dokładnie, jak nim kierować. To kolejne urozmaicenie, jakie korzystnie wpływa na odbiór gry.

// Choć gra jest stosunkowo krótka, poczucia niedosytu raczej nie będzie - tryb multiplayer jest rozbudowany, a zabawa na jednego gracza nie pozwala nawet na chwilę nudy, bowiem cały czas coś się dzieje, nieustannie zmienia się tempo gry. //

Choć gra jest stosunkowo krótka, niedosytu raczej nie powinniśmy odczuwać - tryb multiplayer jest rozbudowany, a zabawa na jednego gracza nie pozwala nawet na chwilę nudy, bowiem cały czas coś się tu dzieje, nieustannie zmienia się tempo gry. Widać, że twórcy Nightfire starali się oddać na ekranie komputera klimat filmów z Bondem - i doskonale się to udało, nawet dialogi między Jamesem a pięknymi kobietami w scenkach animowanych są tak zabawne jak doświadczyliśmy tego na dużym ekranie. Poziomy zaprojektowano niezwykle atrakcyjnie, większość z nich oferuje dwie drogi do celu - wariant "z dymiącymi spluwami" oraz wariant "skradankowej dyskrecji". Często również gra narzuca właśnie te zmiany w sposobie rozgrywki (np. fragment poziomu musisz przejść niezauważony), ale świetnie utrzymuje to zainteresowanie gracza, bowiem tempo zabawy cały czas zmienia się i co chwilę czymś zaskakuje.

007: Nightfire wygląda podobnie do Medal Of Honor: Allied Assault, choć raczej niemożliwe jest to, by zastosowano tu ten sam engine. Podobieństwo jest mimo wszystko duże i stanowi dobry punkt orientacyjny, pozwalający ocenić oprawę graficzną gry - jest ładnie, aczkolwiek nie tak efektownie, jak np. w Unreal Tournamencie. Zaskakująco dobrze zrealizowano oprawę graficzną, zarówno muzykę, jak i dźwięk czy mówione dialogi (Bond "brzmi" - zresztą wygląda też - jak Pierce Brosnan, choć aktor nie użyczał bohaterowi głosu!!!). Także dzięki tak wysokiej jakości wykonania James Bond 007: Nighfire zdobywa wysoką ocenę i plasuje się tuż za NOLF2, jeśli chodzi o PC-towe gier o tajnych agentach.

Tymo

Konsolowe różnice: W wersjach konsolowych 007: Nightfire jest nieco zmodyfikowany. Gra ma nieco inne misje, dodano też jazdę samochodem Aston Martin.


Modi jest chłopczykiem o oryginalnej urodzie.


Plansze są bardzo rozległe oraz dopracowane.


Od szkutnika Modi dostaje miecz. Trzeba się nieźle nabiegać, by wreszcie go dostać.



Jeśli wydaje ci się, że droga urywa się i nie wiadomo, co robić, spróbuj użyć na elementach planszy dodatkową broń. Może się okazać, że gdzieś znajduje się ukryte przejście.

Modi i Nanna: Sprytne Smyki

Modi i Nanna w jednym stali domku.


awno temu, w małej wiosce wikingów żyli Modi i Nanna, dzieci dzielnego wodza Tyra. Pewnego dnia w osadzie pojawił się zły Loki - Tyr odmówił poddania się jego władzy, więc Loki jednym dmuchnięciem otoczył całą wioskę lodowym płaszczem. Tylko jedno z dzieci może się przedostać przez kopułę. Nie będzie to proste ani łatwe zadanie...

Modi i Nanna: Sprytne Smyki to gra całkowicie polska. Oznacza to m.in., że wszystkie dialogi w grze (których jest niemało), a także menu gry oraz papierowa instrukcja napisane są w języku polskim, co na pewno jest dużym plusem dla młodszych graczy.

Gra wydana przez LEM to zręcznościówka, ale dzięki pewnym pomysłom również przygodówka. Aby np. zdobyć miecz, trzeba poprosić o niego szkutnika. Ten jednak nic nie zrobi bez obiadu, który miał mu przynieść syn. Trzeba zatem odwiedzić matkę chłopca, która poprosi o przyprowadzenie dzieciaka. Tego rozbrykanego chłopaczka nie da się jednak zagonić do domu, a więc jego matka w końcu wręczy bohaterowi miskę z jedzeniem z prośbą o dostarczenie jej mężowi. Dopiero teraz można powrócić do szkutnika i poprosić o miecz.

// 24 poziomy wypełnione akcją w ładnej oprawie graficznej. Tylko dla kogo to? //

Jak widać, zadania nie są proste, a grę przeznaczono przecież dla dzieci. Na pewno będą one miały spory problem, by się z nimi uporać. W grze nie ma też opcji save-game, a zginąć (np. w wodzie) jest bardzo łatwo. Zapis stanu gry następuje po odnalezieniu chorągiewki - które rozmieszczono zbyt rzadko. Sposób poruszania się bohatera jest niezwykle niewygodny. Nie może on np. skakać do tyłu, a co to znaczy, wie każdy, kto grał w jakąkolwiek pozycję zręcznościową. Takie drobiazgi, jak i to, że nasza postać "nie potrafi spaść ze skały", bo odbija się od niewidocznej przeszkody - lub to, że mieczem nie rozrąbie skrzyń i beczek, to problemy mniejszego kalibru.

Mimo że Modi i Nanna prezentują się ładnie pod względem graficznym, sama rozgrywka jest uciążliwa i męcząca. Kulawy system sterowania, skomplikowane zadania, z którymi nie wiadomo, kto się upora. Na otarcie łez można wziąć kredki i pokolorować książeczkę, która znajduje się w pudełku z grą.

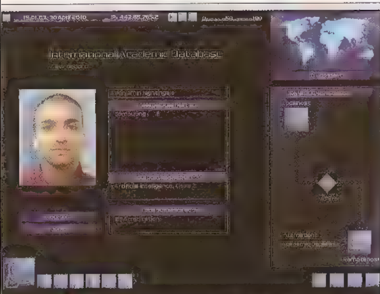
Takasha



ocena

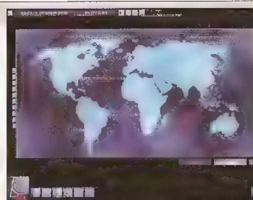
Bardzo dobra gra ekonomiczna - ale tylko dla tych, którzy lubią ten gatunek.

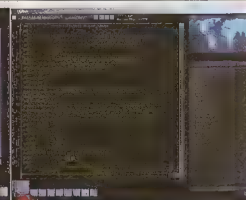
Producent: **ReSync**
Dystrbutor: **LEM**
Gatunek: **zręcznościowa/przygoda**
Wymagania: **PII 350 MHz, 64 MB RAM**
Akcelerator: **16 MB**
Inne platformy: **nie**


Jako haker masz władzę nad losem wielu nieświadomych niczego ludzi.



Zawsze łącz się z celem przez maksymalnie dużą liczbę serwerów pośrednich. W ten sposób zyskasz sporo czasu, by swobodnie grzebać w systemie.


Włamy z odległości połowy świata - to jest to, co hakerzy lubią najbardziej.


Uplink nie wygląda rewelacyjnie, ale bawi jak mało która gra.

Uplink

Sieć czeka. Czas na włam.


iele już razy - zarówno na łamach Action Plusa, jak i w innych magazynach komputerowych - spotkać się mogliście z narzekaniami recenzentów na to, że przy obecnym stanie branży wirtualnej rozrywki oprawa graficzna i elementy multimedialne górują nad starą dobrą grywalnością. I choć przyznać trzeba, że ostatnie miesiące i tak obfitowały w wiele naprawdę niezłych, wysokobudżetowych produkcji, gra taka jak Uplink dowodzi po raz kolejny, że w grach komputerowych najważniejszy jest pomysł. A to, czy gra będzie wyświetlała 100 czy 100 000 polygonów, jest już rzeczą drugorzędną.

Uplink to gra, w której wcielasz się w hakera-najemnika, ten za odpowiednią kwotę włamie się do każdego systemu. Ponieważ praca kogoś takiego ma miejsce głównie na ekranach monitorów, także wyrafinowana grafika nie jest tutaj potrzebna - na ekranie widzisz głównie czytelne i funkcjonalne ikony, grafy połączeń sieciowych, katalogi z danymi, ewentualnie mapę świata z tym, przez jakie komputery łączysz się z swoim celem.

Walka z systemami obronnymi odbywa się w sposób inspirowany - zdaje się - futurystycznymi grami RPG, takimi jak Cyperpunk 2020 czy GURPS Cyberpunk - by pokonać zabezpieczenia, uruchamiasz programy łamiące kody, kluczowe punkty sieci, dekodujące to, co zakodowano. Początkowo odbywa się to automatycznie i machinalnie - prosty kod dostępu złamiesz po uruchomieniu programu Password Breaker - potem jednak jest to wyzwanie, które wymaga główkowania, planowania i odpowiedniego przygotowania. By zwiększyć własne szanse na powodzenie, za otrzymane pieniądze możesz udoskonalać sprzęt (wymiana płyty głównej, procesora, zwiększenie pamięci), jak również kupować nowsze wersje programów włamaniowych.

// Walka z systemami obronnymi odbywa się w sposób inspirowany - zdaje się - futurystycznymi grami RPG, takimi jak Cyperpunk 2020 czy GURPS Cyberpunk //

Uplink wciąga i jest niezwykle grywalny, ale ma także wady. Można się tu zaciąć (np. do wykonania misji potrzebujesz programu, na który cię nie stać, a nowe misje się nie pojawiają), interfejs nie jest szczególnie łatwy w obsłudze, przede wszystkim zaś grę można zamówić tylko przez Internet - na stronie www.introversion.co.uk. Warto tam mimo wszystko zajrzeć, bo to oryginalna, świetna produkcja dla prawdziwych koneserów.

Tymo



ocena

Oryginalny pomysł, jaki świetnie przełożono na grę komputerową - tylko poziom wykonania średni.

Producent: **Introversion**
Dystrybutor: **www.introversion.co.uk**
Gatunek: **logiczna**
Wymagania: **PII 300 MHz, 64 MB RAM**
Karta graficzna: **2 MB**
Multiplayer: **nie**
Inne platformy: **nie**

Wikingowie byli skandynawskimi rozbójnikami, którzy w VIII-XI w. podejmowali się odległych wypraw morskich (na długich łodziach drakkarach) do krajów południowej i zachodniej Europy. Nazwa "wikingowie" pochodzi prawdopodobnie od staro nordyjskiego 'vik' - zatoka.

Nic dziwnego, że wikingowie cały czas walczą. Podczas takiego mrozu trzeba się jakoś rozgrzać.

Możliwość wykorzystania machin oblężniczych to spory plus Age Of Mythology.

Greckie budynki - nawet najprostsze - zachwycają klasyczną konstrukcją.

ACTION TIPS BONUS

Podczas gry wciśnij [Enter] na klawiaturze alfanumerycznej, wpisz jeden z kodów i ponownie wciśnij [Enter]. Kody to ATM OF EREBUS, TROJAN HORSE FOR SALE, JUNK FOOD NIGHT, MOUNT OLYMPUS - otrzymujesz kolejno każdy z surowców.

Age Of Mythology

Religijne wojny z ogniem i mieczem...



ocena

Niemal bezbłędna realizacja idei gatunku RTS.

Producent:	**Ensemble Studios**
Dystrybutor:	**Microsoft/APN Promise**
Gatunek:	**RTS**
Wymagania:	**PII 300 MHz, 128 MB RAM**
Karta graficzna:	**8 MB**
Multiplayer:	**tak**
Inne platformy:	**nie**



Firma Ensemble Studios to firma znana fanom gier z gatunku RTS. Znana, choć ma na koncie właściwie tylko dwa tytuły - Age Of Empires i Age Of Empires II. Tylko dwa, a jednocześnie aż dwa - każdy bowiem, kto siedzi w tej działce komputerowej rozgrywki wie, że to właśnie te dwie produkcje odegrały znaczącą rolę w kształtowaniu całego gatunku RTS i niezaprzeczalnie należą do klasyki gier komputerowych. Age Of Mythology to kontynuacja - choć już mniej bezpośrednia - serii, gra równie dobra jak poprzedniczki, a jednocześnie bardziej złożona i dopracowana.

Jedną rzecz warto wyjaśnić już na początku. Age Of Mythology nie jest żadną rewolucją, żadnym przełomem, nie wnosi nic nowego ani do gier komputerowych w ogóle, ani nawet do gatunku real-time strategy. Trzeba jednak przyznać, że formułę gier RTS wykorzystano tutaj w sposób niemal bezbłędny, perfekcyjny. To jakby zwieńczenie długiej drogi, jaką przeszedł ten gatunek, a którego możliwości i potencjał wyeksploatowano w Age Of Mythology do cna.

W przeciwieństwie do wcześniejszych gier Ensemble Studios, Age Of Mythology zrywa z realizmem historycznym i do świata gry wprowadza mitologiczne stwory oraz bóstwa. Po rozpoczęciu gry wybierasz jedną z trzech cywilizacji - Greków, wkinigów i Egipcjan - następnie zaś wybierasz, którego z trzech głównych bogów każdej cywilizacji będziesz czcił. Wybór ten ma niebagatelne znaczenie, bowiem wpływa na rozwój twojej cywilizacji, umiejętności oraz rodzaj jednostek wojskowych i inne elementy gry. Ponadto w dalszej jej części - kiedy przechodzisz między różnymi etapami rozwoju, wybierasz również bóstwa pomniejsze; one także wpływają na rozwój twojej cywilizacji - tyle tylko, że już w mniejszym stopniu.

Tak jak w wielu RTS-ach, tak tutaj rozwój cywilizacji opiera się o zasoby naturalne, którymi są drewno, złoto, żywność i "łaska". Pierwsze trzy nie wymagają specjalnych wyjaśnień, zaś "łaskę" zdobywasz po spełnieniu uczynków, jakie zadowalają twoich bogów - Grecy wznoszą modły w świątyniach, Egipcjanie budują monumenty, a wikingowie - to najciekawsze - prowadzą wojny. Łaska potrzebna jest wtedy, kiedy zarządzasz jednostkami mitologicznymi i bohaterami - te pierwsze są niesamowicie potężne, niszczą jednym uderzeniem kilka "zwykłych" jednostek, ci drudzy zaś, poza siłą, mogą również zbierać poukrywane na mapie obiekty specjalne. Ten element gry, czyli połączenie różnych sposobów pozyskiwania surowców z różnymi rodzajami jednostek związanych z "łaską", jest jednym z głównych czynników różnicujących grę nie tylko w zależności od wybranych cywilizacji, ale również też w zależności od wybieranych bogów. Dzięki temu nawet w trybie dla jednego gracza (zawierającym łącznie 36 misji) Age Of Mythology oferuje właściwie nieskończenie dużo kombinacji rozrywki.

// Połączenie różnych sposobów pozyskiwania surowców z różnymi rodzajami jednostek związanych z "łaską", jest jednym z głównych czynników różnicujących grę nie tylko w zależności od wybranych cywilizacji, ale również w zależności od wybieranych bogów. //

Nowy i w pełni trójwymiarowy engine graficzny jest niezwykle estetyczny. Jednostki są stosunkowo niewielkie, ale to, co się dzieje na ekranie, jest nieustannie czytelne. Engine 3D umożliwia wprowadzenie bardzo efektownych czarów oraz innych boskich manifestacji, oparto na nim także animacje między misjami. Równie efektowne jest udźwiękowienie, zabrakło jedynie zróżnicowania odgłosów, jakimi po kliknięciu reagują różne jednostki. To mimo wszystko raczej szczegół niż cokolwiek istotnego.

Twórcom z Ensemble Studios udało się w taki sposób połączyć wszystkie elementy tworzące grę, by zapewnić najnowszej produkcji wysoką grywalność. To ten aspekt, który najtrudniej przewidzieć, zaplanować, uchwycić, a Age Of Mythology zapewnia mnóstwo doskonałej zabawy i bardzo trudno się odeń oderwać. Podobnie jak wydany w tym roku Warcraft 3, Age Of Mythology nie "odkrywa Ameryki" - ale nie ma właściwie żadnych wad (może z wyjątkiem rzadko, ale jednak - czasami szwankującego systemu wyszukiwania drogi przez jednostki). Kolejny klasyk gatunku RTS - a jednocześnie chyba jedna z ostatnich tradycyjnych gier do niego przynależących.

MenTor



Kiedy masz po swojej stronie bogów...

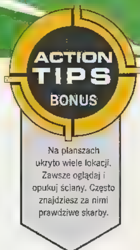
Poszerzona mitologia: Ensemble Studios rozpoczęło już wstępne przygotowania, by stworzyć dodatek do Age Of Mythology. Według wstępnych i jeszcze nieoficjalnych informacji będzie on zawierał m.in. cywilizację chińską.

Yeeeea! I'm cool!

Tornado - z tego Diabeł Tasmański jest najbardziej znany.

W zimowej krainie Taz może zamarznąć na kość!

Lokacje są nie tylko ładne, ale i ciekawie skonstruowane.



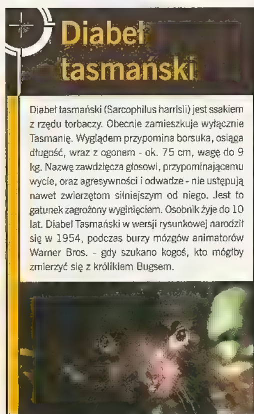
Na planszach ukryto wiele lokacji. Zawsze oglądaj i opukuj ściany. Często znajdziesz za nimi prawdziwe skarby.

Taz Wanted

Diabeł z Tasmanii w Polsce?!

Diabły ze staropolskich podań zazwyczaj są rogate, pokryte grubym futrem, z obmierzłym cielskiem, wielgaśnymi zębami i nieświeżym oddechem. Diabeł Tasmański to łagodniejsza odmiana opisanych wyżej, którą dla potrzeb filmu animowanego zaadoptowano jako partnera królika Bugsa. Co z tego wynikło, mogliśmy obejrzeć w dziesiątkach odcinków animek Warner Brothers. Teraz zaś przyjdzie nam pokierować losami wybuchowego Diabła w udanej grze zręcznościowej z Blitz Games.

Cel gry nie odbiega od pomysłów w tego typu produkcjach, ale już droga, która doń prowadzi, jest o wiele bardziej skomplikowana niż zazwyczaj. Szalony Yosemite Sam porwał ukochaną Taza, a jego samego uwięził w klatce. W klatce! Wyobrażacie sobie?! Oczywiście dla wściekłego Taza to żadna przeszkoda.



Diabeł tasmański

Diabeł tasmański (Sarcophilus harrisii) jest ssakiem z rzędu torbaczy. Obecnie zamieszkuje wyłącznie Tasmanię. Wyglądem przypomina borsuka, osiąga długość, wraz z ogonem - ok. 75 cm, wagę do 9 kg. Nazwę zawdzięcza głosowi, przypominającemu wycie, oraz agresywności i odwadze - nie ustępują nawet zwierzętom silniejszym od niego. Jest to gatunek zagrożony wyginięciem. Osobnik żyje do 10 lat. Diabeł Tasmański w wersji rysunkowej narodził się w 1954, podczas burzy mózgów animatorów Warner Bros. - gdy szukano kogoś, kto mógłby zmierzyć się z królikiem Bugsem.

Oprócz odnalezienia ukochanej, co tutaj jest nadrzędnym celem, trzeba również zniszczyć rozlepione przez szalonego kowboja listy gończe. Aby Taz pozostał w dobrej kondycji, powinien również jeść gubione przez gości parku kanapki. Nie zaszkodzi także rozwalać wszystko, co stanie diabłu na drodze (drzewa, domy itd.). Za sumienne niszczenie otoczenia dostaje się bonusy!

Innym świetnym pomysłem jest zmiana... charakteru bohatera. Może on nagle stać się zapalonym skaterem (zyskuje coolową czapeczkę, deskorolkę i grubaśne ochraniacze). W innym wcieleniu staje się... baranem, który nabija na rogi naprzykrzających się przeciwników. Wcieleń Taza jest tyle, ile wysp, które odwiedza. Jest z tego sporo frajdy.

Najmocniej przykuwa do ekranu oczęta świetna, stylizowana nieco na animowaną grafika. Jest uderzająco podobna do SD'n'W, gdzie - dla odmiany - bohaterem był pechowy Kojot. Postać Taza wygląda równie zabawnie, a przede wszystkim niemal tak samo realistycznie, jak w filmie animowanym. Udało się nie tylko uchwycić charakterystyczny sposób poruszania diabła, ale też jego szalone i niszczące wszystko wokół tornado. Można również straszyć przeciwników straszliwym rykiem. Postać bohatera wykonano zaskakująco szczegółowo. Również inne postacie w grze prezentują się bardzo dobrze wizualnie, co w połączeniu z dopracowanymi lokacjami daje olśniewający efekt.

// Mogą po nią sięgnąć nie tylko zwolennicy platformówek, ale również fani innych gatunków gier. Oferuje ona dawkę uniwersalnego humoru i świetnej zabawy! //

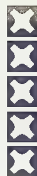
Wygląd wysp, po których biega Tazo, odbiega nieco od widoczków, do jakich przyzwyczailiśmy się w Crocu, Frogger 2 i innych standardach gatunku. Rzeczki, rampy, kładki, mosty, trampoliny, zjeżdżalnie - każda z wysp wygląda jak gigantyczny plac zabaw, który składa się z kilku mniejszych "placów". Na ich widok oczy same zaczynają świecić z radości. Często trzeba będzie troszkę pogłówkować, aby dostać się w upatrzone miejsce i przeprowadzić recycling listu gończego. Wyspy różnią się diametralnie pod względem tematu oraz charakteru. Przeciwników jest tu cała chmara. Strażnicy w niebieskich uniformach wciąż próbują złowić Taza w siatkę jak jakieś dzikie zwierzę! Poza nimi pełno tu wygłodniałych krokodyli, groźnych rekinów, niebezpiecznych goryli i masa innych wrogo nastawionych stworzeń. Są też charakterystyczne i ulubione przez wszystkich postacie z kreskówek WB. Na przykład mały Twetty, który może zostać dobrym duchem, pomocnikiem Diabła Tasmańskiego.

Do obrony Taz ma przede wszystkim swoją wybuchową naturę, czyli sławne tornado, którym zmiata wszystko, co żywe - i nie tylko. Poza tym potrafi opluć natręta przeżutymi przez siebie przedmiotami. Na wyspach znajdujemy również budki telefoniczne, po wejściu do których otrzymujemy wspomniane przebranie i związany z nim atak specjalny (eliminuje przeciwników z planszy "na amen", nie tylko ogłusza).

Oprócz trybu single player, gra oferuje kilka minigierek przeznaczonych dla dwóch graczy. Możemy się ścigać na różnych pojazdach i w odmiennych sceneriach lub też porównać własne predyspozycje do niszczenia. Jedynym, za to sporym problemem podczas gry - jest kamera, która zachowuje się, jakby sterował nią pijany kierowca fiata 126P. W grze wymagana jest precyzja, a trudno o nią, kiedy kamera huśta się jak balonik na wietrze.

Mimo wszystko Taz Wanted to naprawdę solidna i godna polecenia gra. Bez obaw mogą po nią sięgnąć nie tylko zwolennicy platformówek, ale również fani innych gatunków gier. Teraz pozostaje czekać na kolejną produkcję z Blitz Games. Tym razem może będzie to kot Sylwester lub Tweety?

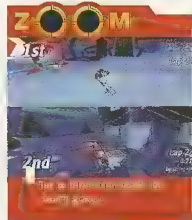
Takasha



ocena

Platformówka jakich na PC to mało!

Producent: **Blitz Games**
Dystrybutor: **Infromgames**
Gatunek: **zręcznościowa**
Wymagania: **P II 500, 64 MB**
Akcelerator: **tak**
Multiplayer: **tak**
Inne platformy: **nie**



Diabeł (z j. gr. "oszczerca, przeciwnik"): Szatan, zły duch, kusiciel, w judaizmie i chrześcijaństwie upadły anioł skazany przez Boga na wieczne potępienie i strącony w otchłań piekielną za pychę, nieposłuszeństwo oraz chęć zapanowania nad światem.



Dormitorium Griffindoru. Można tu m.in. zapisać stan gry.



Za Fasolki Wszystkich Smaków Beriego Botta można kupić wszystko.



Zbieramy trzy rodzaje kart. Bardzo opłacalne.



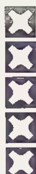
Jeśli zbierzesz dziesięć brązowych kart z czarodziejami, dostaniesz dodatkowy pasek życia.



Ten wredny ślimak może odgryźć Harry'emu nogę.

Harry Potter i Komnata Tajemnic

Zamień własny pokój w komnatę tajemnic!



ocena

Niewiele nowego ale fani Harry'ego będą usatysfakcjonowani.

Producent: **EA**
Dystrbutor: **Cenega**
Wymagania: **PII 500, 64 MB**
Gatunek: **zręcznościowa**
Akcelerator: **3[illegible] MB**
Inne platformy: **PSZ, Xbox, GameCube**



Joanne Rowling planuje aż siedem części powieści o Harry Potterze. Prawdopodobnie oznacza to również siedem części gry komputerowej, co niekoniecznie może wyjść gierce na dobre. Na razie jednak nie ma powodów do narzekań. W sklepach pojawiła się właśnie druga gra, zatytułowana oczywiście "Harry Potter i Komnata Tajemnic". Jest zdecydowanie lepsza od pierwszej przygody małego czarodzieja. Mimo że graficznie wielkich zmian tu nie widać, sama grywalność i klimat sprawiają, że nie można się nudzić, a poszukiwanie Komnaty Tajemnic to prawdziwa przyjemność.

// Harry Potter walczy w pojedynku magicznym, ratuje spetryfikowaną Hermionę, po czym zamienia się w obrzydliwego Goyle'a. Choćby dlatego warto zagrać w drugą część gry. //

Po dopaleniu gry, moje oczęta zaatakowało kilka cut-scenek, które pełnią rolę wstępu do tej przygody. Ponieważ wspierają się na engine'ie gry, ich jakość nie powala na kolana (podobnie było w Tomb Raiderze). Filmiki podzielono na kilka części. To rozwiązanie z upodobaniem stosuje się w całej grze. Oznacza to jednak również, że po obejrzeniu każdego fragmentu siedzimy przed ciemnym monitorem i czekamy, aż załaduje się kolejny odcinek. Nie jest to dobre rozwiązanie, chociaż na szczęście również niewielka niedogodność.

W samej grze chodzi dokładnie o to samo, co w części pierwszej przygód Harry'ego. Gra jest typowo zręcznościowa. Należy po prostu uporać się z kolejnymi zadaniami, które są niemal identyczne z tymi, o jakich czytaliśmy w drugim tomie przygód Harry Pottera. Oczywiście w grze zamieszczono tylko główne i najważniejsze wątki, na których oparto scenariusz. Właściwie to nawet szkoda, bo np. postać Zgredka miała sporo uroku i wprowadzała do powieści zarówno humor, jak i grozę, natomiast w grze pojawia się tylko raz i to epizodycznie. Harry nie będzie też miał okazji utrzeć nosa Lucjuszowi Malfoyowi, ale przynajmniej zmierzy się z jego paskudnym synalkiem podczas turnieju magicznego. Trochę się obawiałem, jak panowie z EA poradzą sobie z takim wyzwaniem, ale na szczęście pojedynek zrealizowano bardzo dobrze. Do dyspozycji gracza oddano trzy czary i ograniczone pole manewru. Może się on uchylać przed czarami przeciwnika, a by wygrać, musi kilkakrotnie trafić zawodnika drużyny przeciwnej.

Inną nowością są Fasolki Wszystkich Smaków. Tym razem zbieramy je w określonym celu. Za pewną ich ilość można zakupić różne, bardzo przydatne rzeczy. Mogą to być np. karty ze sławnymi postaciami Hogwartu (brązowe, srebrne i złote). Inna nowinka to mikstury, które Harry przygotowuje samodzielnie, choć składniki trzeba zdobyć lub kupić. Działają one podobne jak czekoladowe żaby, jednak teraz można zaaplikować je w dowolnym momencie.

Każdy, kto zderzył się z pierwszą częścią gry, pamięta zapewne mordęgę, jaką była gra w Quidditcha. To się zmieniło. Teraz już nie trzeba jednocześnie sterować Harrym i łapać znicz. W drugiej części gry Potter leci za zniczem, natomiast zadanie gracza to uchwycić to żółte paskudztwo. Dodatkowym utrudnieniem jest szukający drużyny przeciwnej. Harry musi nie tylko złapać znicz, ale równocześnie rywalizować z przeciwnikiem. Oczywiście cały czas trzeba uważać na tłuczki, które krążą w pobliżu i w każdej chwili mogą znokautować zawodnika.

Nauka czaru wygląda bardzo podobnie jak poprzednio, ale różni się w szczegółach. Obecnie nie będziemy śledzić śladu, który zostawiła różdżka. Wymyślono inny system. Na ekranie nadal widać specyficzny kształt danego czaru, ale dodano doń również kilka lub kilkanaście strzałek (po każdej udanej próbie jest ich więcej). Różdżka porusza się samodzielnie, a zadanie gracza polega na wciśnięciu określonych klawiszy kierunkowych nad właściwą strzałką.

Zapis gry nadal bazuje na systemie książek, na które natrafiamy w poszczególnych etapach gry. W drugiej części rozmieszczono je o wiele rozsądniej. Przed każdym trudnym etapem można zapisać grę, a dodatkowo - po załadowaniu kolejnego fragmentu zabawy - gra zapisuje się automatycznie.

Nowe koleje w przygodzie Harry'ego powinny zadowolić większość graczy. Dzięki interesującym zmianom w systemie gry (sensowne nagrody za fasolki, ciekawe zadania itd.) jest o wiele lepiej, a i gra się przyjemniej. Niespodziewanie dobre tło dźwiękowe to też plus dla gry. Grafika, mimo że odrobinę odświeżona, nie wygląda źle. Harry Potter i Komnata Tajemnic to gra nie tylko dla potteromaniaków. Jest to rzetelnie wykonana, porządna gra zręcznościowa i do tego, nie tylko dla najmłodszych. Polecam!

Takasha



Joanne Kathleen Rowling

Pomysł na napisanie książki o małym czarodzieju - który nie wiedział, że ma taki talent - powstał u Joanne Rowling w pociągu, podczas podróży z Manchesteru do Londynu. Kiedy po czterech godzinach jazdy autorka dotarła do King's Cross, w głowie miała już zalążek fabuły oraz zarys postaci. Było to latem 1990 roku. Przez kilka lat Rowling pisała tę książkę zazwyczaj "na gorąco", np. na serwetkach w barze. :) Powieść wydano w Anglii w 1997 roku i... osiągnęła tam niespodziewany sukces (warto dodać, że powieść Rowling aż czterokrotnie odrzucano - wydawcom nie podobało się to, że bohater jest sierotą, której rodzice zginęli w tak strasznych okolicznościach).

Autorka wygrała zdobyła nagrodę Smarties Book Prize Gold Medal w kategorii książek dla dzieci 9-11 i została nazwana "Najlepszym brytyjskim autorem książek dla dzieci roku". Za około 100 tys. dolarów wydawnictwo amerykańskie kupiło prawa do publikacji książki na terenie USA, co dla debiutującej Rowling było nie lada sukcesem. Zrezygnowała ona z posady nauczycielki i całkowicie poświęciła się pisaniu.





Wałek Pottera: W dzieciństwie nazwisko Joanne Rowling było obiektem dowcipów i docinków. Czytane jako 'rolling' z dodanym słowem 'pins', oznacza nic innego jak... wałek do ciasta. :)



To główna siedziba wesołej kompanii. Przed każdą misją dobrze się przygotuj.

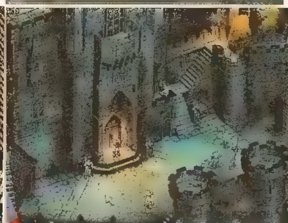


W tej grze możesz zastawiać pułapki, ale uważaj, bo czasem i ty możesz wpaść w jedną z nich.

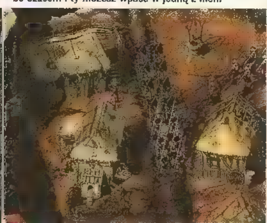


Najbardziej efektowne ciosy to szerokie ruchy w dwóch przeciwnych kierunkach, np. w lewo i w prawo. Robin Hood obraca się wtedy wokół własnej osi i powala wszystkich dookoła..

Czasem nawet bohater musi ratować się ucieczką..



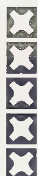
Opcja obejrzenia pola widzenia strażnika - to nieoceniona pomoc.



Dobrze, że masz wesołą kompanię - inaczej nie dałbyś sobie rady z wojskami szeryfa.

Robin Hood: Legend Of Sherwood

Wesoła kompania zaprasza do lasów Sherwood!



ocena

Zaskoczenie numeru – świetna gra w rodzaju Desperados czy Commandos.

Producent: **Spellbound**
Dystrybutor: **Strategy First**
Gatunek: **RTS**
Wymagania: **PII 500 MHz, 128 MB RAM**
Karta graficzna: **1[illegible] MB**
Multiplayer: **nie**
Inne platformy: **nie**



Firma Spellbound, twórca gry Robin Hood: Legend Of Sherwood, ma już na koncie jedną bardzo podobną grę - Desperados: Wanted Dead Or Alive. O ile jednak Desperados było niczym innym jak tylko dopracowanym klonem Commados (zresztą to jeden z tych przypadków, w których uczeń przerósł mistrza), tak Robin Hood to gra, do której - poza wciąż bazującym na Commandosach pomysłem na główną część rozgrywki - dodano jeszcze mnóstwo nowych, rozwijających tę formułę pomysłów. To już sporo więcej niż tylko odtwarzanie idei innych - to twórcze i przynoszące wyśmienite efekty podejście do projektowania gier komputerowych.

// W grach Commandos czy Desperados po prostu przechodziłeś kolejne misje i miałeś niewielki wpływ na to, jakie zadania oraz kiedy będziesz wykonywał. Tu jest inaczej... //

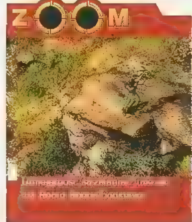
Pierwsze dwa etapy Robin Hooda to samouczek, w którym poznajesz podstawy gry. Tutaj uczysz się samodzielnie wydawać polecenia Robinowi i członkom jego wesołej kompanii (jest i Mały John, i Szkarłatny Will), poznajesz postacie, którymi będziesz kierował oraz ich umiejętności. Własnymi "rabusiami" kierujesz w całości za pomocą myszki - wybierasz lewym przyciskiem myszy, podobnie wskazujesz miejsce, do którego mają się udać, określasz umiejętności lub przedmioty, jakich mają użyć. Nieco bardziej skomplikowana jest tu walka - kliknięcie przeciwnika powoduje, że zadajesz pchnięcie szpadą, kliknięcie kierowanej postaci oznacza blok, najciekawsze zaś są ciosy specjalne, przy których wciskasz przycisk myszy, a poruszając myszką - ruszasz ostrzem szpady (możesz zatem machnąć nią tak, jak zrobiłby to Zorro - swoją drogą, kto wie, czy nie będzie to bohater kolejnej gry Spellbound). To jak na tego typu produkcję spora innowacja i choć wydawać się może, że utrudnia to grę, to dzięki doskonałej realizacji znacznie ją to uatrakcyjnia.

Na tym oczywiście nie koniec nowych pomysłów. W grach Commandos czy Desperados wykonywałeś po prostu kolejne misje i miałeś niewielki wpływ na to, jakie zadania i kiedy będziesz wykonywał. Tu jest inaczej. Pod dwóch pierwszych misjach przenosisz się do lasu Sherwood, które jest bazą twojej drużyny. Tutaj ćwiczysz umiejętności walki wręcz czy strzelasz z łuku, wytwarzasz strzały czy inne przedmioty wykorzystywane przez członków drużyny podczas misji, polujesz na zwierzynę i pożywiasz się nią, odzyskując energię. Wybierasz też misje - albo rabunki na drogach i bezdrożach okolicznych krain - Nottingham, Lincoln, York, Derby i Leicester (potrzebne do zdobycia funduszy, by spłacić okup za króla, co jest głównym motorem napędowym fabuły), albo misje stanowiące kolejne punkty zwrotne scenariusza gry.

Samo wykonanie misji to już standard, znany z gier, na których Robin Hood jest wzorowany. W każdej z misji możesz kierować maksymalnie pięcioma postaciami - Robinem i czwórką jego towarzyszy. Mogą oni być albo postaciami charakterystycznymi, znanymi z książki - np. Mały John - albo bezimiennymi członkami kampanii, którzy występują w trzech różnych rodzajach - osiłków, szermierzy i łuczników. Podobnie jak w Desperados, każdą z misji przejść można na kilka sposobów i jeśli nawet rozwiązanie jest tylko jedno - nie wymaga ono takiej precyzji czy wyczucia czasu jak w przypadku misji w serii Commandos. W połączeniu z naprawdę sprawdzającym się systemem walki dodaje to grze sporo grywalności - a to, jak wiadomo, dla graczy najważniejsze. Jednocześnie Legend Of Sherwood to gra trudna, również ze względu na bardzo dobrą sztuczną inteligencję, jaką charakteryzują się przeciwnicy kompanii Robin Hooda.

Do najwyższej oceny zabrakło równie dużego postępu w realizacji wszystkich świetnych pomysłów. Gra wygląda niemal identycznie jak zeszłoroczne Desperados i choć niezaprzeczalnie grafika jest czytelna i estetyczna, jednak nie można kryć faktu, iż dwuwymiarowa izometryczna technologia, jaką tu wykorzystano, nie jest już pierwszej świeżości. Na podobnym poziomie utrzymuje się udźwiękowienie - motywy muzyczne są, ale to wszystko, co można o nich powiedzieć, a teksty wygłaszane przez Robina oraz jego kumpli zbyt często się powtarzają. Nie powinno to jednak zrazić prawdziwych graczy - Robin Hood: Legend Of Sherwood to bardzo dobra i godna polecenia gra.

 Func



Bohater z lasu: Postać Robin Hooda zaskakująco rzadko wykorzystywana jest w grach komputerowych. Poza Legend Of Sherwood stał się bohaterem tylko trzech produkcji - starych przygodówek Sierry, Cinemaware i Millennium z przełomu lat 80 i 90.



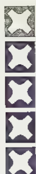
Sporo ciekawych pomysłów, np. wieże, z których zdecydowanie lepiej ostrzeliwujemy wroga.

ACTION TIPS BONUS

Aby kamera podążała za jednostką automatycznie, wystarczy wydać rozkaz ruchu i nacisnąć klawisz K. Aby przejść do zwykłego trybu jej pracy, wystarczy klepnąć w dowolny klawisz.

The Gladiators

Idący na śmierć pozdrawiają cię!



ocena

Lufa nigdy nie stygnie! Gorąca gra

Producent: **Eugen Systems**
Dystrybutor: **Manta Multimedia**
Gatunek: **strategiczne/RTS**
Wymagania: **PII 400 MHz, 128 MB RAM**
Akcelerator: **tak**
Multiplayer: **TAK**
Inne platformy: **NIE**



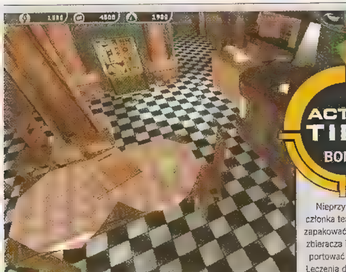
Major Greg D. Callahan znalazł się na eksperymentalnej ziemskiej jednostce kosmicznej, która wkroczyła w otchłań czarnej dziury. Nowy wymiar przywitał Ziemian ogniem i rzezią. Wojska imperialne generała Maximixa rozorały statek ludzi, a niedobitki załogi uwięziły w własnej stolicy. Szczęściem Callahana, Imperator zmarł i nie pozostawił następcy. Wszyscy pretendenci do sukcesji ustalili, że o tym, kto zostanie władcą, zdecydują igrzyska. Na wielkiej arenie stają przeciwko sobie trzej przeciwnicy: Callahan, Fargass oraz Generał Maximix; każdy z nich dysponuje inną siła militarną (Armia Stanów Zjednoczonych, Obcy oraz Siły Galaktyczne). Zwycięzca pozostanie tylko jeden.

Gra składa się z trzech kampanii, tj. 20 misji okraszonych całkiem znośnym wątkiem fabularnym. Celem jest pokonanie innego gladiatora i jego wojsk. Aby tego dokonać trzeba m.in. kolekcjonować karty Jockerów. Dzięki nim - w specjalnej SpawnZone - można rekrutować wojsko oraz zakupić sprzęt. Ziemianie mogą mieć do ośmiu rodzajów wojsk, w tym nawet Abramsy (ciężkie czołgi), Hueye (helikopter transportowy wyposażony w dwa działka) czy Choppery (szybki helikopter uzbrojony w dwie wyrzutnie). Podział na trzy rasy i odmienne wojska każdego z gatunków przypominają Starcrafta. Rozwiązania zastosowane w grze, wykutej przez Eugen Systems, są bardzo podobne, ale oczywiście widowisko zupełnie innego kalibru. Przede wszystkim gra wykorzystuje zaawansowany trójwymiarowy silnik graficzny (cztery miliony polygonów na sekundę, trójwymiarowa powierzchnia i obiekty, zoom, dynamicznie cieniowanie, zmienne warunki atmosferyczne, deszcz, śnieg, mgła, wschód słońca itp.). Gracz steruje maksymalnie 200 jednostkami. Każda jednostka ma własny profil psychologiczny, dzięki czemu inaczej zachowuje się na polu bitwy. Możliwe jest tworzenie zasadzek, wykorzystanie przewagi terenu, grupowanie, sterowanie 10 oddziałami po 20 jednostek maksymalnie. Tryb gry sieciowej pozwala na wspólną grę szesnastu osobom równocześnie, na 16 specjalnie w tym celu przygotowanych mapach.

// Dynamiczna strategia czasu rzeczywistego, która zmusza do błyskawicznych decyzji i natychmiastowej odpowiedzi na zaskakujące ataki. Tego nikt się nie spodziewał. //

The Gladiators to dobry i szybki RTS, który nie powinien nikogo zawieść. Warto na koniec dodać, że w pudełku z grą (wydaną przez Mantę) znajduje się też pełna wersja klasyka gatunku Cannon Fodder. Yeah!

Takasha



Lokacje zostały wykonane bardzo dobrze.



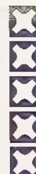
Nieprzytomnego członka teamu należy zapakować do plecaka zbieracza i przetransportować do wioski. Leczenia dokonuje się w szpitalu. Kosmita zajmuje sześć pól w plecaku zbieracza.

Rozbudowana wioska Obcych.

Bogate źródło żywności. Przenośna kuchnia, sypialnia i pojazd transportowy kosmitów - umożliwiają one sprawne wydobycie.

Micro Commandos

Armia na główce szpilki!



ocena

Kumple pani łyżeczki w ataku i super!

Producent: **Monte Cristo**
Dystrbutor: **Cenega**
Gatunek: **strategiczne/RTS**
Wymagania: **PII 500 MHz, 64 MB RAM**
Akcelerator: **tak**
Multiplayer: **nie**
Inne platformy: **nie**



Micro Commandos to zabawny RTS, który przypomina nieco serię Small Soldiers. MC powstało w Monte Cristo w firmie znanej m.in. z tytułów, takich jak Airline Tycoon Evolution, Stardom: Your Quest for Fame, Economic War.

Prezydent Międzygalaktycznej Komisji Wojskowej odszedł do lepszego świata. Zdecydowano, że jego następcą zostanie przedstawiciel tego oddziału komandosów, który podbije planetę Ziemię. Gracz ma okazję poprowadzić do walki wojska jednej z pozaziemskich ras: Łuszaków, Gryzaczy lub Galaksjan. Nie jest to proste, bowiem zanim kosmici nie zdobędą odpowiedniej ilości surowców, nie będą w stanie wyprodukować broni, która zniszczy przebrzydłe wielkoludy zamieszkujące Ziemię. Obcy muszą wykradać i korzystać z dóbr wyprodukowanych przez człowieka (ot, choćby takie pudełko z gwoździami lub paczka chrupków), a także unikać ludzi, bowiem człowiek to agresywny gatunek, który na pewno będzie chciał zniszczyć (czytaj - rozdeptać) kosmitę. Zadanie gracza to przede wszystkim wybudowanie odpowiedniej infrastruktury, czyli koszar, inkubatorów, kuchni polowych. Niekiedy trzeba również tworzyć obozowiska w niebezpiecznych, ale za to bliskich źródła energii miejscach (korzystamy wówczas z niesamowitych pojazdów kosmitów).

// Atak kosmitów wielkości ołówka? Czemu nie. Uważajcie Ziemianie! Mikrokomandosi wyplenią wasz gatunek! //

Komandosi muszą się wyćwiczyć na odpowiednich specjalistów zgodnie z zapotrzebowaniem. Wymagani są zarówno zbieracze, jak i żołnierze, a także inżynierowie. Oprócz ludzi zagrażają im także wrogie oddziały maciupeńkich komandosów, również groźne, ziemskie żuki czy straszliwe chomiki.

Gracz do przejścia ma 14 rozbudowanych misji w 11 oryginalnych sceneriach (kabaret, pizzeria, metro, muzeum, szkoła itd.). Kampanie poprzedza czteroetapowy tutorial, który umożliwia zapoznanie się z interfejsem oraz podstawowymi zasadami taktyki. Pod względem graficznym produkcja ta jest dobra. 3D, wysoka rozdzielczość, obsługa efektów, które serwują najnowsze dopalacze. Wygląda to, i tak też się gra, znakomicie. Mikrokomandosi to gra, z którą można spędzić wiele wieczorów i na pewno nie będzie to czas stracony. Micro Commandos całkowicie spolszczono!

Takasha

Komandos (ang. commando): termin wojskowy oznaczający wyszkolonego żołnierza specjalnej jednostki bojowej, a potocznie żołnierza jednostki powietrznodesantowej. Najbardziej znany filmowy kosmos to Arnold Schwarzenegger.



Narada, podczas której wyłoniona zostaje Drużyna Pierścienia - to, co jest w książce, jest i w grze.

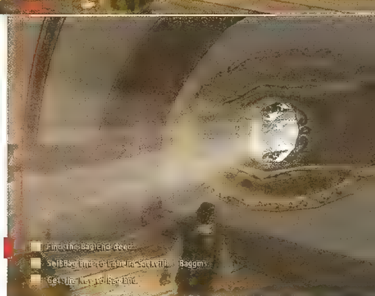


Gandalf nie jest dobrym wojownikiem, ale potrafi rzucać czary ofensywne.



Na East Road, w pobliżu miejsca, w którym wywoływane są elfy, znajduje się domek. Wejdź doń i podejdź do regału z książkami. Wciśnij klawisz akcji - pojawi się złota moneta. Wyjdź z domku, wróć do niego ponownie - sytuacja się powtórzy. Możesz to powtarzać tyle razy, ile chcesz.





Kiedy czytałem Tolkiena, tak właśnie wyobrażałem sobie Bag End.

The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring

Najwspanialsza spisana opowieść - w wersji cyfrowej.



Dzięki filmowi Petera Jacksona "Władca Pierścieni" to w ostatnich miesiącach bardzo gorąca marka. O porywającej trylogii autorstwa staruszka Tolkiena wiedzą teraz wszyscy, nawet ci, którzy wcześniej nigdy w życiu nie sięgnęli po powieść fantasy, a może powieść w ogóle. To dobrze, bowiem "Władca Pierścieni" powinien być obowiązkową lekturą szkolną, ale także źle, bowiem kultowa i legendarna powieść przerabiana oraz bezlitośnie mielona przez komercyjną machinę. Twarze Froda, Aragorna, motyw Pierścienia pojawiają się na koszulkach, kubkach i butelkach Coca-Coli, a to nieco psuje legendę. A o tym, że "Władca Pierścieni" to obecnie naprawdę gorący towar, świadczy fakt, że dwie firmy kupiły dwie niezależne licencje związane z tym tytułem - Electronic Arts licencję filmową, Vivendi zaś książkową. Wydana na PC gra The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring to owoc właśnie tej drugiej licencji - a więc obietnica świetnej produkcji dla najbardziej nawet wymagających fanów prozy Tolkiena. Obiecanki, cacanki...

Fabuła gry ściśle podąża ■ tą w książce - nie ma zatem sensu, by ją tutaj przytaczać. Grę zaczynasz jako Frodo, wykonujesz kilka mało istotnych i szczerze mówiąc - dość uciążliwych przygodówkowych zadań - z tym musisz porozmawiać, tamtemu przynieść jakiś przedmiot. Tak jak w książce, tak i tu prawdziwa akcja zaczyna się dopiero po opuszczeniu osady hobbitów, w grze zmienia się także główny bohater gry - najpierw Aragorn, później także Gandalf. Niestety zmiany wśród bohaterów trylogii Tolkiena następują automatycznie i wiążą się z fabułą, poza tym są niezależne od gracza. Oprócz trzech postaci grywalnych pojawiają się tu oczywiście także inni członkowie drużyny pierścienia - nimi jednak steruje komputer i pomaga ci w walkach.

// Szkoda, że grywalnosć w The Fellowship of the Ring stoi na tak średnim poziomie, bowiem grafika i udźwiękowienie gry wydają się zgodne z duchem tolkienowskich powieści. //

Komputerowy Fellowship Of The Ring to gra przede wszystkim przygodowa. Podczas eksploracji kolejnych lokacji znajdujesz przedmioty - używasz ich w odpowiednich miejscach i dajesz odpowiednim osobom. Ta prosta mechanika wzbogacona jest o elementy walki, niestety słabo ją zrealizowano. Twoi bohaterowie są zdecydowanie za wolni (nawet Aragorn!!!). Nie najlepsza praca kamery przeszkadza podczas pojedynków, a przeciwników jest po prostu za dużo, by przy takim sterowaniu (walka myszką) i tak działającej kamerze walki nie okazały się frustrujące. Sporą pomoc stanowią komputerowi towarzysze (im ani kamera, ani sterowanie nie utrudniają działania), ale chciałoby się samemu coś upolować, a nie tylko patrzeć, jak Gimli rozpłata kolejnego przeciwnika toporem, ■ Legolas celnym strzałem z łuku kładzie kolejną bestię. Szansę, aby tego dokonać, masz wtedy, kiedy użyjesz Pierścienia. Towarzyszy temu widowiskowy efekt graficzny z płomieniami otaczającymi pole akcji, ty zaś stajesz się niewidzialny i możesz bezkarnie pokonać przeciwników. Musisz mimo to uważać, by Pierścień nie był aktywny zbyt długo - tracisz wówczas "czystość" i życiową energię.

Szkoda, że grywalność w The Fellowship of the Ring stoi na tak średnim poziomie, bowiem grafika i udźwiękowienie gry wydają się zgodne z duchem tolkienowskich powieści. Największe wrażenie robi grafika, nieco bajkowa, ale chyba taka właśnie, jaką Tolkien widział "oczyma duszy ". Lokacje są rozległe, horyzont ciągnie się daleko - przynajmniej w Shire, w kopalniach Morii z oczywistych względów jest inaczej - grafika zaś jest mimo to szczegółowa (trawy, kwiaty itd.). Jedynie animacja postaci zdaje się momentami nieco toporna, ale i tak stoi na wysokim poziomie. W grze nieustannie towarzyszą nam symfoniczne motywy muzyczne, dynamicznie i płynnie zmieniające się w zależności od sytuacji i atmosfery miejsca, do którego trafi twoja drużyna. Okazuje się jednak, że spektakularna oprawa i świetna opowieść to za mało, by stworzyć doskonałą grę. Bo w grach najważniejsza jest grywalność, a tu właśnie The Fellowship of the Ring traci najwięcej.

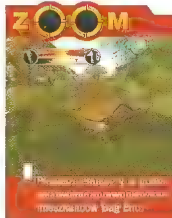
MenTor



ocena

Technicznie bezbłędna przeciętna realizacja klasycznej powieści.

Producent: **Vivendi**
Dystrybutor: **Play-It**
Gatunek: **przygodowa/RPG**
Wymagania: **PII 500 MHz, 128 MB RAM**
Karta graficzna: **32 MB**
Multiplayer: **nie**
Inne platformy: **Xbox, PS2**



Hobbit i inni: Tolkien znany jest przede wszystkim z trylogii "Władca Pierścieni", ale to nie jedyne jego powieści, którymi warto się zainteresować. Przed trylogią był "Hobbit" (według dzisiejszej terminologii - prequel), inne równie świetne dzieło Tolkiena to "Silmarilion".



[illegible] znajduje się trzech [illegible] kierujesz tylko jednym.





W animowanych przerywnikach grafika płynnie przechodzi między scenami z filmu a trójwymiarowymi animacjami.



Walka w Grobowcu Balina to jeden z bardziej emocjonujących etapów na początku gry...



Grafika jest szczegółowa – np. w przypadku przeciwników zostają wbite w ich ciała strzały.



By w trakcie misji odzyskać straconą energię, w wciśnij Start, następnie wciśnij naraz R1, R2, L1 i L2. Cały czas je trzymaj i wciśnij kolejno trójkąt, dół, krzyżyk, górę. Puść wszystkie klawisze i wyjdź z ekranu pauzy.

Lord Of The Rings: The Two Towers

Filmowe przygody Drużyny Pierścienia...



ocena

Efektowna graficznie, ale średnia gra.

Producent: **Electronic Arts**
Dystrybutor: **Cenega**
Gatunek: **akcja**
Platforma: **PS2**
Multiplayer: **nie**
Inne platformy: **GameCube, Xbox (w produkcji)**

ZOOM



Recenzję gry wykorzystującej licencję filmu "Władca Pierścieni" rozpocząć można na wiele różnych sposobów. Choćby tak... sekwencja początkowa Lord Of The Rings: The Two Towers to najlepsze "otwarcie" gry wideo od wielu lat. Pamiętacie pierwsze sceny filmu przedstawiające bitwę trzech armii, podczas której Isildur pokonuje Saurona? Grę również otwierają te - przeniesione wprost z kinowego ekranu - sceny, i pełnity rolę intro. Znałem film i chciałem je przerwać, ale żaden przycisk nie był aktywny. Chwilę potem zrozumiałem dlaczego - w pewnym momencie obraz filmowy zmienił się w grę komputerową, a aktorów zastąpiły trójwymiarowe obiekty. I zacząłem grać, wziąłem udział w tej wielkiej bitwie - jednocześnie poznałem zasady sterowania grą. Niesamowite przeżycie.

// Bo taki właśnie jest Lord Of The Rings: The Two Towers - z jednej strony - efektowny, filmowy, porywający (muzyka!!!), z drugiej - zaś niedopracowany, nierówny, zbyt mało złożony. //

Można ją też rozpocząć inaczej... choć Lord Of The Rings: The Two Towers to gra zdecydowanie lepsza od wydanego niemal równocześnie Fellowship Of The Ring, jej twórcy nie ustrzegli się kilku elementarnych błędów. Gra jest krótka (6-7 godzin gry na jednorazowe przejście całości), składa się z kilkunastu niewielkich etapów, w których swoboda gracza ograniczona jest właściwie jedynie do szybkiego uderzania w przyciski joypada. To również rozgrywka z bardzo nierównym poziomem oprawy graficznej (klimatyczne lokacje, świetne animacje i modele postaci w grze, słabe i brzydkie trójwymiarowe animacje) - niezawsze sprawdza się praca kamery, z niezwykle prostą mechaniką gry.

Bo taki właśnie jest Lord Of The Rings: The Two Towers - z jednej strony - efektowny, filmowy, porywający (muzyka!!!), z drugiej zaś - niedopracowany, nierówny, zbyt mało złożony. Struktura gry jest prosta - składa się ona z kilkunastu etapów odtwarzających najważniejsze wydarzenia obu pierwszych części trylogii (z niewielką, ale wyraźną przewagą The Two Towers), przeplatanych wstawkami z filmów, które mają połączyć te kilkanaście niezależnych etapów. Wychodzi to słabo z dwóch powodów - po pierwsze, filmiki te są krótkie - bywa, że bezlitośnie pocięte, po drugie, przejście między obrazem DVD a trójwymiarowymi sekwencjami animowanymi, choć odbywa się płynnie, razi różnicą jakości obrazu.

Poszczególne etapy to scenki, które musisz odegrać jednym z trzech bohaterów - Legolasem, Aragornem lub Gimlim. Każda z nich dysponuje pewnym zestawem ruchów podstawowych - szybki atak, mocne uderzenie, blok, odepchnięcie przeciwnika i atak bronią rażącą na odległość - oraz specyficznymi dla danej postaci kombosami. Kombosy "kupujesz" po zakończeniu każdego etapu za zdobyte w jego trakcie punkty doświadczenia. O punktach doświadczenia warto zresztą napisać więcej - otrzymujesz je oczywiście za pokonanie przeciwników, ale by móc osiągnąć naprawdę wysokie poziomy, musisz pokonywać bestie ciemności szybko i po kilka naraz, a to wypełnia specjalny wskaźnik, który ukazuje bohaterstwo, z jakim walczysz. Za ścięcie kilku przeciwników naraz otrzymujesz więcej punktów doświadczenia na kombosy, którymi łatwiej potem powalić jedną sekwencją uderzeń sporą liczbę przeciwników - to takie zamknięte koło. Nie musisz jednak przejmować się tym aż tak bardzo, bowiem większość etapów przejść można, po prostu wciskając szybko "mocne uderzenie" - a to nie najlepiej świadczy o mechanice gry.

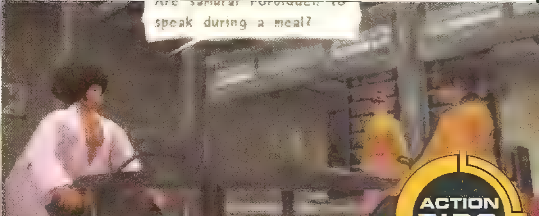
Jednocześnie ta prostota wciąga, poza tym zawsze możesz się zabawić w różnicowanie stylu walki. Niektóre etapy są bardzo udane - walka w grobowcu Balina, obrona Helmowego Jaru - inne nieco gorsze; ale największą wadą gry jest to, że wszystkie są stosunkowo niewielkie. Taka jej struktura nie pozwala w pełni wczuć się w tolkienowską atmosferę, tak dobrze kreowaną przez kolejne etapy - bowiem trwają one za krótko, a pomiędzy nimi musisz przejść przez kilka ekranów opcji (m.in. przydzielanie punktów doświadczenia). Lord Of The Rings: The Two Towers to porządna, ale nierewelacyjna gra akcji, o której głośno ze względu na licencję, jaką wykorzystuje, jednocześnie zaś ze względu na tę samą licencję oceniana bywa bardzo surowo.

Jah Jah

Powrót Króla: Nie wiadomo jeszcze, jak będą wyglądały gry bazujące na trzeciej części trylogii Tolkiena, na pewno jednak już w tej chwili trwają nad nimi prace. Niemal pewne jest to, że Electronic Arts zdecyduje się na grę podobną w zamyśle do Two Towers - tyle, że większą i ładniejszą.



Fabuła jest tak skonstruowana, że do końca nie wiadomo, kto jest dobry, a kto zły. I po czyjej stronie stanąć.



Way Of Samurai to w równej mierze rozmowy oraz walki.



Na ekranie wyboru miecza wciśnij, i przytrzymaj, L1 + R1 i potem kółko, dół, dół, góra, góra, dół, góra, kółeczko - w inwentarzu pojawi się nowy, losowo wybrany miecz.

Way Of The Samurai

Droga samuraja ma wiele ścieżek!



Way Of The Samurai było głośno jeszcze przed premierą. Grę przygotowywało studio Acquire; posiadaczom pierwszego PlayStation znane przede wszystkim z dwóch części rewelacyjnej serii Tenchu. W Europie o produkcji tej zaczęto mówić, kiedy tuż po premierze zupełnie nieoczekiwanie wspięła się na pierwsze miejsca list sprzedaży w Japonii. Teraz Droga samuraja trafia do sprzedaży również na Starym Kontynencie, a to za sprawą firmy Eidos, dokładniej zaś jej pododziału Fresh Games, który w Europie zajmuje się wydawaniem oryginalnych, mniej komercyjnych produkcji japońskich programistów.

W porównaniu z wcześniejszymi tytułami wydanymi przez Fresh Games - odjechanymi gierkami Mr Mosquito i Mad Maestro - Way Of The Samurai to gra na pierwszy rzut oka... zwykła. Grafika stoi tu na średnim poziomie, efektów dźwiękowych jest tyle, co kot napłakał, a muzyka to jakieś szalone połączenie techno, country i tradycyjnej muzyki japońskiej. Akcję obserwujesz z perspektywy trzeciej osoby, rozgrywka to połączenie gry przygodowej (rozmowy!!!) i bijatyki (rozbudowany ciekawy system walki bronią białą, możliwość zmiany oręża, i ulepszania jego parametrów), a fabuła opowiada historię ronina; podczas wędrówek po kraju trafia on do przełęczy, o którą walczą ze sobą dwa rody samurajów. Miejsce to jest o tyle cenne dla obu stron, że stoi tu fabryczka, która zapewnia stały i pokaźny zarobek. Zatem jest o co walczyć. Oryginalność gry objawia się w konstrukcji jej fabuły - zawiłej, nieliniowej i wielościeżkowej. Choć grę można ukończyć dość szybko (kilka godzin), poznanie wszystkich jej rozgałęzień zajmuje rzeczywiście sporo czasu, bo nawet próbując rozegrać grę dwa razy pod rząd w identyczny sposób, nie masz gwarancji, że się to uda. To wymarzony produkt dla tych, którzy lubią w grach eksperymentować i sprawdzać różne warianty tych samych sytuacji. Ta właśnie, wraz z dodanym trybem walk na miecze dla dwóch graczy, pozwala przymknąć oko na oprawę, niepozbawiony bugów (drobnych!) kod i zbyt małą jak na japońską produkcję dawkę szaleństwa.

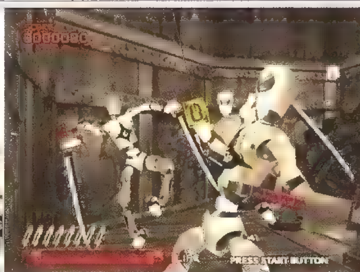
Func

ocena

Ciekawa produkcja dla prawdziwych koneserów.

Producent: **BAM!**
Dystrybutor: **Cenega**
Gatunek: **akcja/RPG**
Platforma: **PS2**
Multiplayer: **tak**
Inne platformy: **nie**







Ninja muszą walczyć z przeciwnikami o równie dalekowschodnim wyglądzie - stąd taka, a nie inna stylizacja potworów w Ninja Assault.



Zdobądź pierwsze miejsce na liście najlepszych wyników, a otworzysz minigierkę Fireworks w trybie menu - Bonus Game.

Ninja Assault

Ninja z karabinem - tego jeszcze nie było...

Mieliśmy już różne gry wykorzystujące do gry na konsoli pistolet - najlepiej Guncon (zazwyczaj jakaś tania podróba). Walczyliśmy z zombiakami, z wampirami, teraz przyszedł czas, by zmierzyć się z dalekowschodnimi demonami. O ile jednak wcześniej fakt, że główni bohaterowie gry mieli parę dymiących pistoletów, nie budził zdziwienia, tak w przypadku Ninja Assault jest inaczej - kierujesz tu bowiem poczynaniami dwóch wojowników ninja, a ci raczej nie posługiwali się bronią palną.

Ci "ninjas z gnatami" to najbardziej wątpliwy element Ninja Assault, poza tym jest to bardzo dynamiczna, niezwykle grywalna i wciągająca gra - choć do gatunku, który reprezentuje, nie wnosi zupełnie nic nowego. Ninja Assault po raz pierwszy pojawiło się na automatach jeszcze w 2000 roku, jednak wersja PS2 jest znacznie wzbogacona w stosunku do oryginału. Dodano kilka nowych trybów rozgrywki z oryginalnymi etapami (teraz jest ich łącznie ponad 30), nowymi grywalnymi postaciami, trybem treningowym oraz mnóstwo najróżniejszych bonusów i ciekawostek.

Oprawa graficzna Ninja Assault, podobnie jak i sama rozgrywka - to rozwinięcie tego, co Namco pokazało na automatach. Dynamika i tempo akcji są równie satysfakcjonujące, a ogólny wygląd robi naprawdę spore wrażenie. Sylwetki przeciwników doskonale wykonano - poruszają się płynnie, a największe robią nie lada wrażenie. Również ścieżkę dźwiękową wykonano niezwykle dobrze - muzyka i efekty dźwiękowe pompują adrenalinę i napędzają akcję dokładnie tak, jak powinno się to odbywać.

Jednym z największych atutów gry jest możliwość zagrania w nią nawet bez pistoletu. Taka opcja co prawda zawsze istniała, ale była tylko teorią, bowiem systemu sterowania celownikiem nie dostosowano do DualShocków. W Ninja Assault wprowadzono funkcjonalny system autonamierzania, który sprawia, że można w tę pozycję zagrać tylko DualShockiem - jednocześnie nie czyni jej to banalnie prostą. Jeśli zatem marzysz o tego typu strzelance, a nie masz pistoletu - inwestuj w Ninja Assault. Tylko dlaczego ci ninja mają pistolety?

Func

ocena

Wreszcie celowniczek na joypad. Emocjonujący, choć absurdalny.

Producent: **Namco**
Dystrybutor: **Sony Poland**
Gatunek: **celowniczek**
Platforma: **PS2**
Multiplayer: **tak**
Inne platformy: **nie**

Dalekowschodni wysyp: Już wkrótce trafią, lub właśnie trafiły, do sprzedaży kolejne dalekowschodnie gry z ninja - Shinobi, Ninja Gaiden, Tenchu 3. Wszystkie trzy zapowiadają się niezwykle emocjonująco.

Zawsze chciałeś dać nauczkę Kapitanowi Hakowi? Teraz masz okazję!

Pierwsza lokacja w grze to wyspa, na której mieszka Sora.

Goofy i Donald to twoi przyjaciele i pomocnicy w grze.

Stumilowy las to kraina, jaką najpierw musisz „skompletować", odnajdując kartki wyrwane z książki o Kubusiu.

ACTION TIPS BONUS

Aby obejrzeć ukryte zakończenie gry, musisz zebrać 99 dalmatyńczyków, zamknąć wszystkie Zamki (włącznie ze Stumilowym Lasem) oraz wygrać puchar Hadesu w Colloseum.

W krainie Atlantica twoje postacie zamieniają się w syrenki...

Kingdom Hearts

Bajka bardzo interaktywna!

Po uruchomieniu gry Kingdom Hearts pierwsza rzecz, jaką widzisz na ekranie, to logo jednej z firm, które pracowały nad tą produkcją. Firma ta nazywa się Disney Interactive, a jej nazwa z powodzeniem może posłużyć jako krótki opis całego Kingdom Hearts. To bowiem nic innego jak bardzo interaktywny film Disneya, w którym głównym bohaterem jesteś ty, graczu.

ocena

Bajkowa gra dla dorosłych – Nintendo byłoby dumne.

Producent:	**Squaresoft**
Dystrybutor:	**Sony Poland**
Gatunek:	**akcja/RPG**
Platforma:	**PS2**
Multiplayer:	**nie**
Inne platformy:	**nie**

No, może nie do końca ty, bo raczej Sora - młody chłopak ze zmierzwioną fryzurą, który na niewielkiej rajskiej wysepce żyje spokojnie z przyjaciółmi - Riku, Kairi i Wakką. Imiona "funfli" Sory są na pewno znane wszystkim tym, którzy grali w Final Fantasy X. Nie przez przypadek - Kingdom Hearts to gra bardzo... mieszana. Takiego melanżu konwencji, światów i postaci nie było jeszcze dotąd w żadnej innej grze. Osią fabuły jest tutaj inwazja Heartless – stworów mroku, na równoległe światy, dotąd egzystujące całkowicie niezależnie. Dzięki działaniom Heartless zostały one jednak połączone portalami i możliwe jest przemieszczanie się między nimi. Funkcjonowanie tych światów oparto na motywach zaczerpniętych z najbardziej znanych filmów animowanych firmy Disney (m.in. Tarzan, Mała Syrenka, Alicja w Krainie Czarów), a dodatkowo wypełniono postaciami, jakie pojawiały się w grach RPG firmy Square, głównie z serii Final Fantasy. Co więcej, postacie stworzone przez obie firmy obsadzone są w bardzo nieoczekiwanych rolach - wkrótce po rozpoczęciu gry do Sory przyłączają się Goofy oraz czarodziej Donald, a w jednym z początkowych etapów-światów walczysz z Cloudem, który szukając światła, przeszedł na stronę ciemności. Akcent w Kingdom Hearts zdecydowanie postawiono na postacie i disneyowskie światy, ale i tak mieszanka jest niezwykła.

// To, co w Kingdom Hearts robi największe wrażenie i pozwala nie zwracać uwagi na ewentualne niedociągnięcia - to grafika i udźwiękowienie gry. //

Podobną filozofię "mieszania i łączenia" twórcy gry zastosowali - poza fabułą - także w mechanice rozgrywki. Kingdom Hearts to przygodowa (rozbudowana, długa fabuła) gra akcji (mnóstwo walk!) z elementami platformówki (szczególnie, by dotrzeć do sekretów) oraz RPG-a (postacie posiadają poziomy doświadczenia, różnorakie umiejętności). Do tego dorzucono jeszcze prostą kosmiczną strzelaninę 3D w sekwencjach lotu między kolejnymi światami. Dość nieoczekiwanie wszystkie te elementy zgrabnie poskładano w całość, nawet te kosmiczne sekwencje, które wykonano dość słabo, pasują do reszty elementów gry i mają logiczne uzasadnienie w kontekście jej niezwykłego uniwersum. Nie zmienia to jednak faktu, że każdy element gry analizowany z osobna charakteryzują drobne wady. Kamera nie działa tak dobrze, jak wymagałaby tego szybka platformówka (jest to wyczuwalne np. podczas treningu w Colloseum). Ze względu na dużą liczbę wrogów walka zbyt często zamienia się w najszybsze uderzenie przycisku X, i nie zostawia miejsca na bardziej skomplikowane strategie. Zarządzanie drużyną nie jest zbyt wygodne (interfejs), poza tym postacie inne niż Sora sterowane są przez konsolę, ty zaś możesz jedynie określić zasady ich zachowania się (np. "nie używaj czarów ofensywnych", "z mikstur korzystaj tylko w razie zagrożenia życia").

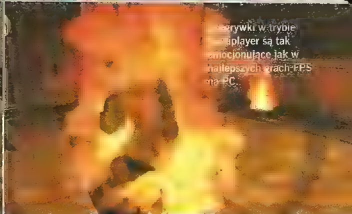
Jako całość Kingdom Hearts to mimo wszystko gra, której niewiele można zarzucić. Bardzo dobra mechanika rozwoju postaci (Square to specjaliści) i fabuła doskonale sobie radzą z tak zakręconym uniwersum - wykorzystują w pełni jego potencjał, mnóstwo poukrywanych sekretów (m.in. 101 dalmatyńczyków). Wszystko to duże, ale wcale nie największe plusy tej gry. To, co w Kingdom Hearts robi największe wrażenie i pozwala nie zwracać uwagi na niedociągnięcia - to grafika i udźwiękowienie gry. Dwuwymiarowe animacje Disneya perfekcyjnie przeniesiono do trójwymiarowego świata, a każda z postaci wygląda jak na celuloidowej taśmie. Z kolei lokacje są kolorowe i po prostu miłe dla oka. Dodatkowego wymiaru oprawie graficznej dodaje fakt, że opowieść zawarta w grze, choć nieco sentymentalna, nie jest wcale schematyczna czy banalna, a to pozwala zanurzyć się w tym bajkowym świecie także osobom dorosłym. Mówiąc krótko - godna polecenia, oryginalna gra - kolejny powód, by kupić PlayStation 2.

MenTor

ZOOM

Walka z Cloudem [illegible] i lokacje.

Z Disneya do Square, ze Square do Disneya: Animatorzy Disneya pracują właśnie nad filmem animowanym opartym o grę Kingdom Hearts. Będzie to na pewno najciekawszy od lat obraz Disneya.


Rozgrywki w trybie multiplayer są tak emocjonujące jak w najlepszych grach FPS na PC.

Etap osadzony w latach 30. to jeden z najlepszych w całej grze.

Pierwszy etap rozgrywany na tamie na Syberii - to nawiązanie do gry GoldenEye na Nintendo 64..

ACTION TIPS BONUS

Aby otworzyć mapę do gry multiplayer o nazwie Streets - wystarczy, że ukończysz grę na poziome trudności Easy.

Timesplitters 2

Wehikuł Czasu na nowe tysiąclecie!

Szczerze byłem zaskoczony ogromną kampanią promocyjną, jaką firma Eidos planowała - a potem zrealizowała - w związku z grą Timesplitters 2. Zaskoczony dlatego, że tytuł ten to typowy, modelowy wręcz FPS, który przygotowano wyłącznie z myślą o konsolach - a jak wiadomo, gry tego typu na tych platformach sprawdzają się nie najlepiej, głównie ze względu na niewygodne sterowanie w przypadku użycia joypada.

Wystarczyło jednak kilkanaście minut spędzonych z grą, bym zrozumiał, że menedżerowie Eidosa nie postradali do końca zmysłów. Timesplitters 2 jest bowiem pierwszym (niestety nie grałem w Halo) FPS-em, jaki na konsoli nie dość, że nie traci na grywalności, to jeszcze oferuje jej tyle, że nieliczne PC-towe tytuły mogą z nim konkurować.

Problem najważniejszy - sterowanie - rozwiązano tak jak w innych grach gatunku na konsolach (jedna gałka rusza bohaterem, druga - celownikiem), dzięki sprytnemu systemowi automatycznego celowania oraz perfekcyjnemu dobraniu czułości gałek sterowanie w Timesplitters jest równie efektywne, jak PC-towa kombinacja myszki i klawiatury.

Zarówno dla jednego gracza, jak i dwóch czy większej ich liczby - Timesplitters 2 oferuje mnóstwo trybów rozgrywki. Poza kampanią (rzecz o kryształach czasu skradzionych przez kosmitów, co dla bohaterów jest pretekstem do robienia rozróby i w czasie, i w przestrzeni - od Dzikiego Zachodu po futurystyczną stację kosmiczną), którą można rozgrywać solo lub we dwójkę. Poza tym są tu również tryby turniejowe (kilkanaście sposób rozgrywania!!!) oraz challenges, czyli etapy-testy sprawdzające twój refleks i celne oko. Mapy do trybów turniejowych możesz tworzyć samodzielnie dzięki łatwemu w obsłudze i dającemu spore możliwości edytorowi poziomów. W sumie - dziesiątki pomysłów na grę, nieskończone możliwości.

Od PC-towych FPS-ów Timesplitters 2 odróżnia się grafiką - poważną, ale rysunkową, z lekko przerysowanymi modelami postaci. To kolejny element sprawiający, że gra ta tak naturalnie pasuje do świata konsol, a także jedna z wielu zalet produkcji. Nie wierzysz w konsolowe FPS-y? Sprawdź Timesplitters 2.

Tymo

ocena

Najlepszy FPS na konsole - to nie lada wyczyn, prawda? tej gry.

Producent: **Free Radical**
Dystrybutor: **Cenega**
Gatunek: **FPS**
Platforma: **PS2**
Multiplayer: **tak**
Inne platformy: **GameCube, Xbox**

Konkurs DVDMania

Gwiazdka za pasem, a z nią świąteczne ferie i dużo wolnego czasu. Co robić, kiedy wszystkie ulubione gry skończone – i to kilka razy? Obejrzeć dobry film na DVD. Jeśli zgadzasz się z powyższym stwierdzeniem, specjalnie dla ciebie przygotowaliśmy komiks, w którym będziesz mógł wygrać nawet PIĘĆ klasycznych filmów na DVD.

Aby wziąć udział w konkursie, należy odpowiedzieć na jedno bardzo proste pytanie:

Jaka konsola pozwala na odtwarzenie filmów na DVD bez żadnych dodatkowych urządzeń?

a) Xbox
b) GameCube
c) PlayStation 2a) Xbox

Główna nagroda to zestaw wszystkich pięciu konkursowych filmów –

Nagrody pocieszenia to 10 płyt DVD z konkursowymi filmami.

W konkursie biorą udział osoby, które prześlą prawidłową odpowiedź KONIECZNIE na kartce pocztowej pod adres redakcji. Na kartce proszę napisać, który film chiałbyś otrzymać, w przypadku wygrania nagrody pocieszenia.

Uwaga!
Udziału w konkursie jest równoznaczny z wyrażeniem zgody na przetwarzanie danych osobowych przez Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp. K. ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa oraz wykorzystywanie ich w celach promocyjnych i marketingowych.

ANY GIVEN SUNDAY

LEPIEJ BYĆ NIE MOŻE

PSYCHOZA

UCIECZKA GANGSTERA



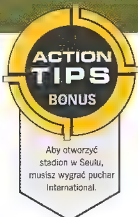


Zmieniono również sposób rozgrywania stałych elementów gry - nowy siłomierz jest dużo bardziej funkcjonalny.



Nowe domyślne ustawienie kamery pokazuje większą część boiska.

Animacja zawodników jest teraz oczywiście dużo dokładniejsza.



Aby otworzyć stadion w Seulu, musisz wygrać puchar International.

FIFA 2003

Szkoda, że państwo tego nie widzą!!! Gol!!! Gol!!! Gol!!!



ocena

Doskonała piłka nożna nowej generacji.

Producent: **Electronic Arts**
Dystrybutor: **Cenega**
Gatunek: **sportowa**
Platforma: **PS2**
Multiplayer: **tak**
Inne platformy: **PC, GameCube, Xbox**



Murem możesz oczywiście kierować.



Trudno zdobyć się na entuzjazm i motywację, by napisać recenzję kolejnej części najbardziej znanej - choć niekoniecznie najlepszej - serii gier piłkarskich firmy Electronic Arts. Długo i smętnie patrzyłem na pudełko z napisem FIFA 2003, nie mogąc zebrać się, aby włożyć płytkę do konsoli i zobaczyć, co też nowego (a podejrzewałem, że niewiele) wymyślili tym razem programiści z EA Sports. A teraz od trzech dni klęczę na grochu i przepraszam tych samych programistów za to, że okazałem się takim malkontentem. Myślisz, że znasz gry spod znaku FIFA? Myślisz, że wiesz, czego się spodziewać po FIFA 2003? Błąd pomnożony przez dwa.

FIFA 2003 to dla serii kamień milowy - tytuł, który dowodzi, że pozycja ISS Pro Evolution Soccer jako najlepszej wirtualnej piłki nożnej jest zagrożona. Sposób rozgrywania meczy, zachowanie graczy, fizyka ruchu piłki - wszystkie te elementy stworzono właściwie od nowa, zmodyfikowano również obłożenie systemu kierowania graczami. W efekcie powstała produkcja, która na ekranie wygląda jak prawdziwy, oglądany w telewizji mecz; co więcej zaś, gra się w nią doskonale, choć trudno.

Już w poprzedniej edycji FIFA zachowanie się piłki uniezależniono od graczy, przestała ona kleić się zawodnikom do nogi. W FIFA World Cup 2002 system ten jednak posunięto za daleko i zdarzało się, że latała ona bezładnie po boisku, a żaden z zawodników nie był w stanie jej przejąć. Teraz wygląda to trochę inaczej - i moim zdaniem - bardziej realistycznie. Zawodnicy przechwytują piłkę automatycznie, gdy przelatuje ona w pobliżu, na wyciągnięcie nogi, ale kiedy już ją mają, zachowuje się tak, jak to bywa w prawdziwym sporcie - tak, że można ją np. zgubić podczas zbyt gwałtownych uników oraz zmian kierunku biegu. A oznacza to, że - tak jak w prawdziwej piłce - trzeba się nieźle napocić, aby utrzymać ją przy sobie i wyprowadzić na dogodną pozycję strzelecką.

Ta zmiana odbiła się również na mechanice gry. Dużo skuteczniejsza jest teraz bezpośrednia walka o piłkę niż ślizgi, które w poprzednich edycjach gwarantowały jej odebranie. Zmienił się system podań - teraz w grze występują dwa ich rodzaje - krótkie i w miarę dokładne, o stałej sile uderzenia, oraz długie, ze zmienną siłą uderzenia, wypuszczane w dowolnym kierunku, nie zaś tylko w stronę innych zawodników z danej drużyny. Dużo bardziej realistycznie wyglądają też sprinty - zawodnik bowiem potrzebuje chwili, by się rozpędzić. Ponadto ma wtedy dużo mniejszą kontrolę nad piłką. Gra wykorzystuje również nową dla EA filozofię Freestyle Controls - drugą gałką analogową możesz próbować samodzielnie wykonać dowolny unik i trik z piłką. Wygląda to tak, że podstawową gałką wskazujesz zawodnikowi kierunek, w jakim ten ma biec, a machając drugą w lewo i w prawo każesz mu np. wykonać zryw w lewą i prawą stronę. Niestety opanowanie tego systemu nie jest łatwe i na początku, kiedy zapoznajesz się z grą, lepiej nie korzystać z tej opcji. Ostateczny efekt jest niezwykle realistyczny i choć gra nadal toczy się wyraźnie szybciej niż zwykłe mecze, dynamikę i 'feeling' piłki nożnej oddano tutaj wyśmienicie.

// Zmiana modelu fizycznego piłki odbiła się również na mechanice gry. Dużo skuteczniejsza jest teraz bezpośrednia walka o piłkę niż ślizgi, które w poprzednich edycjach gwarantowały jej odebranie. //

Wyśmienicie, ale nie bezbłędnie. Przede wszystkim dziwnie zachowują się obrońcy, którzy potrafią stać w miejscu wtedy, kiedy któryś z kolegów zajmuje się szarżującym napastnikiem. Rozumiem, że to przejaw zaufania do umiejętności kolegi z zespołu, ale zazwyczaj w meczach, jakie oglądałem w telewizji, dobrzy obrońcy "pracują" cały czas. Zdarzają się też momenty, podczas których budzą się zastrzeżenia co do sposobu, w jaki gra zmienia aktywnego zawodnika - nie zawsze na tego, który najbardziej by ci odpowiadał.

Te niedociągnięcia równoważą spektakularna oprawa graficzna i dźwiękowa (m.in. wyborny oraz zgodny z akcją komentarz, jak i odpowiednie piosenki kibiców podczas gry danych zespołów!!!). Perfekcyjna oprawa dopełnia obrazu tej gry, w chwili obecnej najlepszej piłki nożnej na konsole. FIFA 2003 jest również najlepsza na PC, tyle tylko, że bez joypada gra właściwie nie pozwala na dokładne, precyzyjne jej opanowanie. Ale to po prostu znak czasów, który nie wpływa w tym przypadku na ostateczną ocenę.

Tymo

Spóźniony ISS: ISS Pro Evolution Soccer 2 niestety spóźniło się na recenzję w tym numerze, ale w chwili kiedy numer trafi do sprzedaży, gra powinna być już w sklepach. Koniec roku 2002 to dla fanów futbolu emocjonujący okres...





Bajkowa grafika - jak zwykle w produkcjach Disneya.





Poznaj i zapamiętaj wszystkie możliwości, jakie daje ci Morph - często będziesz z nich korzystał podczas rozwiązywania różnych problemów.

Treasure Planet

Dziewiętnastowieczna opowieść z XXI wieku...



Jak zwykle kiedy na ekrany kin wchodzi nowy film Disneya, równocześnie ukazują się gry komputerowe wykorzystujące motywy zaczerpnięte z tych barwnych "kreskówek z morałem". Nie zawsze jednak są one tak udane jak Treasure Planet, najnowsze dzieło Bizzare Creations, firmy znanej dotąd z klasycznej bijatyki - FurFighters - i kilku ścigałek (m.in. Project Gotham).

Fabuła gry ściśle podąża za fabułą filmu, który z kolei bazuje na powieści Roberta Stevensona "Wyspa skarbów". O ile jednak Jim Hawkins, bohater książki, był żeglarzem, który odnalazł mapę prowadzącą do skarbu ukrytego na jednej z karaibskich wysepek, tak Jim Hawkins - bohater filmu Disneya oraz gry, to kosmiczny żeglarz, który wpada na ślad bogactw ukrytych na jednej z planet galaktyki. Książkowy pomocnik Hawkinsa - sprytna papuga - został zamieniony w stworka o imieniu Morph, a książkowy przeciwnik - pirat Flint, w cyborga Flinta. Reszta... pozostała bez zmian.

Treasure Planet w wersji PS2 to gra zręcznościowa (na PC to - na przykład - RTS), w której wyróżnić można dwa główne rodzaje rozgrywki. Pierwszy z nich pochodzi z platformówek i jest łudząco podobny do tego z gry Jak & Daxter - wygląd obiektów, ruchy wykonywane przez Hawkinsa, nawet projekty kolejnych poziomów niezmiernie przypominają to, co znamy z przygód Jaka. Podstawowa różnica polega na tym, że w przeciwieństwie do Daxtera Morph jest "aktywny", tzn. można go np. wykorzystać tak, by zmienił się w młot, a ten z kolei pomoże we wciśnięciu wielkiego przycisku otwierającego wrota. Drugi rodzaj rozgrywki to jazda na desce z żaglem, znów - podobna do etapów ze skuterem z J&D.

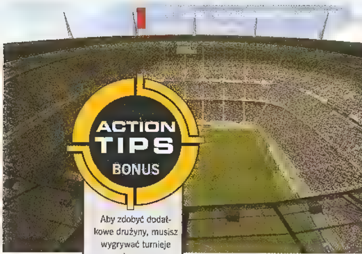
Podobieństwo do J&D to - z jednej strony - atut (gra bazuje na najlepszych wzorcach), z drugiej zaś - wada, bo podobieństwa te są zbyt nachalne, a fragmenty platformowe bawią mniej niż J&D ze względu na nie najlepsze umiejscowienie kamery (za wysoko i pod zbyt małym kątem, przez co czasem nie widać miejsca lądowania podczas skoków). Mimo to Treasure Planet można śmiało zarekomendować jako porządną, bardzo ładną zręcznościówkę i jedną z lepszych filmowych licencji na PS2.

 GB

ocena

Platformówka, jakich wiele - ale niezwykle ładnie wykonana.

Producent: **Disney Interactive**
Dystrybutor: **Sony Poland**
Gatunek: **platformówka**
Platforma: **PS2**
Multiplayer: **nie**
Inne platformy: **nie**









[illegible] większych zastrzeżeń co do grafiki nowej edycji TIF

Aby zdobyć dodatkowe drużyny, musisz wygrywać turnieje przygotowane przez twórców gry. Dla przykładu, za zwycięstwo w Pucharze Afryki zdobywasz zespół złożony z gwiazd piłki nożnej Czarnego Kontynentu..

This Is Football 2003

Najlepszy z rezerwowych.



W przemyśle gier wideo wyczucie czasu to rzecz bardzo ważna - niejednokrotnie decyduje o sukcesie lub porażce wypuszczanej na rynek gry. W przypadku This Is Football 2003 data premiery działa na niekorzyść tej produkcji - mniej więcej w tym samym czasie ukazują się zdecydowanie lepsza od poprzedniczek FIFA 2003 oraz Pro Evolution Soccer 2 - kontynuacja gry uważanej za najlepszą symulację piłki nożnej stworzonej przez człowieka. Przy takiej konkurencji TIF 2003, mimo że sam w sobie tytuł całkiem udany, nie zajmuje czołowej pozycji na liście świątecznych zakupów. Jeśli bowiem chcesz pograć w piłkę nożną na konsoli, na pewno zdecydujesz się na grę najlepszą, tym bardziej że wszystkie trzy tytuły w podobny sposób rozwiązują problemy, jakie pojawiają podczas komputerowej realizacji piłki nożnej, wszystkie też reprezentują podobny styl rozrywki.

W porównaniu z poprzednią częścią gry, TIF 2003 to wyraźny krok naprzód. Sterowanie nie zmieniło się w znaczący sposób (zresztą było ono zawsze jednym z najmocniejszych elementów serii), duży postęp widać natomiast w przypadku sztucznej inteligencji zawodników, którzy zachowują się o wiele bardziej realistycznie i świetnie wystawiają się na dogodne pozycje. Nadal mimo to zdarzają się błędy znane z TIF 2002, a tym najbardziej denerwującym i notorycznie się powtarzającym jest odbijanie się piłki od sędziego na czele. Istotna zmiana to również wprowadzenie trybu Career, w którym rozgrywki zaczynasz od potyczek zespołów międzyszkolnych, a kończysz na Lidze Mistrzów. Trybu takiego brakowało w TIF 2002 - tutaj znacznie przedłuża on żywotność gry.

Inne zmiany to to, czego zawsze należy spodziewać się po kolejnej odsłonie każdej gry - grafika jest ładniejsza, bardziej szczegółowa (nadal jednak animacja zawodników pozostawia co nieco do życzenia), zespołów jest więcej (m.in. liga brazylijska, koreańska), podobnie jak i stadionów, opcji, trybów gry oraz innych dodatków. Gdyby nie ogromna (re)ewolucja w FIFA w 2003, wystarczyłoby to pewnie, by wskoczyć na drugie miejsce konsolowych piłek nożnych. Wyczucie czasu to jednak rzecz zbyt ważna w przemyśle gier wideo.

 Mentor



ocena

Bardzo dobra piłka nożna - w tym roku to jednak za mało, by odnieść sukces.

Producent: **SCEE**
Dystrybutor: **Sony Poland**
Gatunek: **sportowa**
Platforma: **PS2**
Multiplayer: **tak**
Inne platformy: **nie**

Pierwowzór Planety Skarbów: Scenariusz Planety Skarbów oparty jest o powieść "Wyspa skarbów" Roberta Louisa Stevensona. Stevenson to szkocko-angielski pisarz, który tworzył powieści neoromantyczne, przygodowe, sensacyjne i historyczne inspirowane jego podróżami po całym świecie.



Rozległe etapy zapierają dech w piersiach.



Klucz francuski służy nie tylko jako broń, ale również pożyteczne narzędzie.



W przeciwieństwie do Jaka & Daxtera - dużo się tu strzela.



By uaktywnić cheaty, musisz ukończyć grę. Potem na ekranie Goodies wykonaj następujące ruchy - Flip Back, Hyper-Strike, Comet-Strike, Double Jump, Hyper-Strike, Flip Left, Flip Right, Full Second Crouch.



Scenki animowane są przezabawne - tutaj musisz przekupić ochroniarza Kapitana Qwarka.

Ratchet & Clank

Z kluczem francuskim na ratunek galaktyce.



ocena

Trójwymiarowa platformówka - technicznie perfekcyjna.

Producent: **Insomniac**
Dystrybutor: **Sony Poland**
Gatunek: **akcja**
Platforma: **PS2**
Multiplayer: **nie**
Inne platformy: **nie**



Konsola PlayStation 2 zdobyła już wiele - zajmuje pierwsze miejsce na świecie pod względem popularności i liczby sprzedanych egzemplarzy, wyłącznie na tę platformę ukazała się najlepiej i najszybciej sprzedająca się gra w historii, czyli Grand Theft Auto: Vice City. Dla Sony to jednak za mało - mają ambicje, by zgarnąć też pomniejsze trofea w wyścigu konsol nowej generacji. Ratchet & Clank to kolejna po Jak & Daxter próba przełamania przewagi Nintendo GameCube na polu trójwymiarowych platformówek. I choć jest to próba nieudana, Ratchet & Clank niewiele ustępuje Super Mario Sunshine tak pod względem grywalności i dostarczanej rozrywki, jak i oprawy graficznej czy dźwiękowej.

Ratchet & Clank to gra skonstruowana w taki sposób, by przypominała rysunkową komedię science fiction - film, jaki z powodzeniem mógłby zostać stworzony w studiach Disneya. Jej główny bohater to Ratchet - obca (dla nas, ziemian) forma życia, przypominająca skrzyżowanie kota oraz kangura, jednocześnie zaś jest on zapalonym mechanikiem i miłośnikiem sportów ekstremalnych. Kiedy go poznajemy, właśnie grzebie w mechanizmie skonstruowanego przez siebie statku kosmicznego - pracę przerywa mu jednak Clank, mały robot, który zamierza uratować galaktykę. A galaktyka rzeczywiście potrzebuje ratunku, bowiem diaboliczny Drek, przywódca świata znajdującego się na krawędzi zagłady, postanowił uratować siebie i swoich podwładnych, budując nową planetę z fragmentów innych planet. Wyobraźcie sobie, co by się stało, gdyby ktoś nagle wyrwał z Ziemi Afrykę! Ratchet decyduje się pomóc Clankowi - i obaj wyruszają, by ratować świat.

Pierwszy etap służy jako trening pozwalający poznać mechanizm, na którym gra bazuje. Szybko zatem zorientujesz się, że R&C to platformówka z doskonale skonstruowanymi poziomami, w której równie ważna jak skakanie po rampach jest walka z przeciwnikami. Nauczysz się zbierać śrubki i nakrętki ukryte w skrzynkach oraz pozostawione przez pokonanych wrogów. W świecie gry służą one jako waluta, za którą można kupować nowe bronie i inne gadżety. Dowiesz się także, do czego służą infoboty - robociki odgrywające krótkie animowane sekwencje, podczas których dowiadujemy się, jak dalej działać, oraz zawierające koordynaty prowadzące do nowych planet - kolejnych etapów gry.

Elementem, który ma odróżniać R&C od innych platformówek 3D, jest spora ilość występujących tu broni i gadżetów. W rzeczy samej, arsenał, jakim może dysponować Ratchet, jest spory - każda planeta to nowy rodzaj pukawki. Mimo to element ten nie został w grze rozwiązany zupełnie dobrze - przede wszystkim dlatego, że do pokonania większości przeciwników wystarczy najprostszy klucz francuski, czyli standardowe podstawowe wyposażenie Ratcheta. Dużo ciekawsze są gadżety niezwiązane bezpośrednio z walką, np. helikopter czy lina do szybowania nad przepaściami. Poza tymi różnościami, monotonię skakania i walki łamią też etapy, które są wyścigami futurystycznych deskorolek czy też symulują walki kosmicznych myśliwców.

// Ratchet & Clank to jedna z tych gier, jakie warto kupić choćby po to, by pochwalić się przed znajomymi możliwościami PlayStation 2. Grafika jest absolutnie zachwycająca, kolorowa i wypełnia ją mnóstwo obiektów. //

Ratchet & Clank to jedna z tych gier, jakie warto kupić choćby po to, by pochwalić się przed znajomymi możliwościami PlayStation 2. Grafika jest tu absolutnie zachwycająca, kolorowa i wypełnia ją mnóstwo obiektów. Program chodzi bardzo płynnie, nawet przez chwilę nie doświadczysz tutaj zwolnień czy zacięć, co o tyle robi wrażenie, że plansze są bardzo rozległe, największe chyba z wszystkich wydanych dotąd platformerów 3D.

Po stronie plusów gry zaliczyć też należy postacie głównych bohaterów. Ratchet to "kalifornijski luzak", cwany i wygadany, Clank natomiast to logicznie myślący mały robot, który jest odpowiedzialny i uczciwy. Dialogi między obydwoma postaciami napędzają akcję gry i dodają jej dużo humoru, co momentami pozwala ukryć wtórną - w stosunku do innych gier tego typu - grywalność. R & C to długa, perfekcyjna technicznie i trójwymiarowa platformówka, która nie rewolucjonizuje gatunku, ale też nie przynosi mu wstydu. Wręcz przeciwnie.

Jah Jah

Bezsenni weterani: Twórca gry, studio Insomniac, to już firma weteran. Jej wcześniejsze produkcje to trzy części Spyro The Dragon na PSOne - dziś klasyka gatunku!!!


Gra oferuje spory wybór kortów i trybów zabawy.


Aż nie chce się wierzyć, że na GBA grafika może być tak ładna!





Diney's Magical Quest

Disney kontratakuje!



Podczas zabawy z Goffy'm Pluto pobiegł za piłką - i już nie powrócił. Przyjaciel Goffy'ego - Mickey Mouse, postanawia odnaleźć Pluto, ale szybko okazuje się, że będzie to o wiele trudniejsze zadanie, niż się początkowo wydawało. Diney's Magical Quest to rozbudowany i ciekawy platformer w niezmiernie atrakcyjnej oprawie wizualnej. Po obejrzeniu intra wybieramy jedną z dwóch postaci, którą będziemy sterować (Mickey lub Minnie). Do wyboru jest również jeden z trzech trybów trudności.

Do zwiedzenia oddano nam całą krainę złego Imperatora Pete, który to właśnie uwięził biednego Pluto. Po drodze można jednak nieoczekiwanie spotkać przyjaciół, którzy pomogą małej myszce (np. informują bohatera o ukrytym skarbie lub zdradzają cenne wskazówki). W królestwie Imperatora znajdziemy - dosłownie - zatrzęsienie różnego rodzaju niespodzianek. Bohaterka może np. zerwać pomidor z krzaczka i za jego pomocą wzbić się do góry (w podobny sposób, w jaki Rayman wykorzystuje uszy). Są też kłębiaste chmurki, na których przez chwilę można ustać (potem znikają), czy też elastyczne pędy, na których mysz skacze jak na trampolinie.

Niespodzianek, jakie komplikują i urozmaicają grę, jest naprawdę niezliczona liczba - to jedna z największych zalet tej produkcji. Warto również dodać słowo na temat sekretnych miejsc. Jednym z nich jest sklep, gdzie myszka robi zakupy i może się zaopatrzyć w niesamowite bonusy. Najciekawszy jest jednak multi. Mamy tu do wyboru aż cztery specjalne rodzaje gry: Normal Battle, Wizard Battle, Firefighter Battle i Climber Battle. Są to pojedynki graczy, które można też rozegrać również w trybie single. Mickey np. zamienia się w czarodzieja. W tej zabawie trzeba zbierać monety i równocześnie czarować przeciwników. W Firefighter Battle Mickey staje się natomiast... strażakiem! Musi ugasić płomienie, które próbują liznąć go po twarzy. Climber Battle to chyba najtrudniejsza gra. Mickey ma specjalną linę z uchwytem, z której korzysta podobnie jak Indiana Jones z własnego bicza. Może się łatwo zaczepić o cokolwiek, ale by potem skoczyć w odpowiednim momencie, trzeba być prawdziwym mistrzem.

Olśniewająca grafika, masa oryginalnych i zaskakujących pomysłów, opcja zapisu stanu gry (niestety tylko jeden slot) oraz dobra oprawa muzyczna to niezaprzeczalne atuty Magical Questu. Na pewno warto zainwestować w przygodę z Mickey'em i Minnie - świetna zabawa gwarantowana.

 Takasha



ocena

Olśniewająca grafika, masa oryginalnych i zaskakujących pomysłów, opcja zapisu stanu gry oraz dobra oprawa muzyczna - świetna zabawa gwarantowana.

Producent: **Capcom**
Dystrybutor: **Lukas Toys**
Platforma: **GBA**
Multiplayer: **tak**
Inne platformy: **nie**



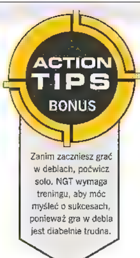
Grafika jest prześliczna, a postacie zabawne i śmieszne.



Niekiedy jest bardzo trudno, ale na szczęście gracz może wybrać mniej wyśrubowany poziom trudności.



Mickey może skakać i latać, choć czasem kończy się to śmiertelnym upadkiem...



Next Generation Tennis

Małe jest piękne!



W przeciwieństwie od "dużych" wersji Next Generation Tennis, tych wydanych na PC-ty i konsole nowej generacji, wersja przeznaczona na GameBoy Advance to naprawdę niezmiernie udana pozycja. Za sprawą innego enigne'u pozbawiono ją mnóstwa błędów i fuszerek starszych braci (grywalność, poważne błędy podczas wykrywania kolizji rakieta-gracz-piłka) dają dużo radości i dzięki temu produkcja może się stać ulubioną grą tenisistów w drodze ku największym światowym turniejom. Jest tak dobra... I równie trudna...

Gra oferuje aż 10 trybów rozgrywki, przy czym 4 z nich trzeba najpierw samodzielnie odkryć, kończąc inne. Niezależnie jednak od wyboru całość sprowadza się do jednego - pojedynków między tenisistami (dwoma lub czterema, także w parach mieszanych) rozgrywanymi na kortach. To główny i podstawowy element gry, który ponadto zrealizowano bardzo dobrze. Mecze rozgrywane są między innymi na autentycznych kortach Roland Garrosa i US Open, ale choć twórcy gry chwalą się, że odtworzyli je z najdrobniejszymi szczegółami, to nawet przy całym szacunku dla słodkiej konsolki GBA nie rozpoznacie miejsc w grze jako podobnych do tych, oglądanych w telewizji. To, co w przypadku tych kortów ważne, to nawierzchnia - różnice między rozgrywką na czerwonym a zielonym korcie zna każdy tenisista i o dziwo - świetnie udało się je odwzorować nawet na GBA.

Sama gra jest szybka oraz dynamiczna. Sposób sterowania intuicyjny, właściwie bez żadnego treningu nauczysz się, jak wysyłać piłki dokładnie tam, gdzie chcesz i za pomocą takiego uderzenia, jakiego zamierzałeś użyć. Z komputerem wygrasz jednak dużo później, bowiem komputerowi zawodnicy grają nadspodziewanie dobrze - nic dziwnego, gra wykorzystuje postacie 10 tenisistów z czołówki listy ATP.

Grafika w Next Generation Tennis to żywy dowód na to, że konsolkę GBA stać na wiele. Sylwetki tenisistów są wyraźne, animacja płynna i realistyczna. Również poziom udźwiękowienia gry jest wysoki. Zresztą dotyczy to tego tytułu w całości. Czy jest to zatem najlepsza symulacja tenisa na GBA? Zdecydowanie tak!

 Tymo



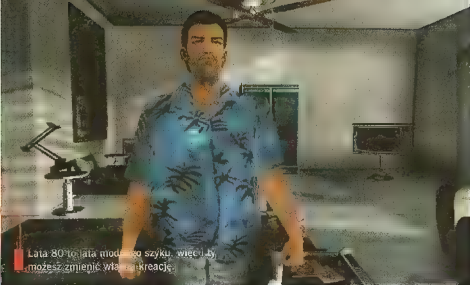
ocena

Świetny tenis na GBA - prawdopodobnie mógłby zawstydzić wersje na inne konsole nowej generacji.

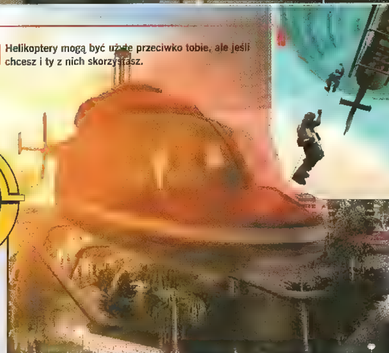
Producent: **Wanadoo**
Dystrybutor: **CD-Projekt**
Platforma: **GBA**
Multiplayer: **tak**
Inne platformy: **nie**

Nie wszyscy wiedzą, że Myszka Miki żyje naprawdę:-) Lemurek myszaty, czyli myszka maki to najmniejszy ssak z rzędu naczelnych, zaliczany do rodziny lemurowatych. Długość ciała myszki wynosi maksymalnie 13 cm, ciężar zwierzątka do 50 g. Myszka maki zamieszkuje wilgotne lasy i zarośla Madagaskaru.





Lata 80 to lata mod... szyku, więc i ty możesz zmienić wła... kreację.



Helikoptery mogą być u...e przeciwko tobie, ale jeśli chcesz i ty z nich skorzy...sz.



Dziś nie produkują już takich samochodów jak w latach 80.



Podczas gry wciśnij R1, R2, L1, R2, lewo, dół, prawo, góra, lewo, dół, prawo, góra - dostaniesz wszystkie bronie, poza tymi specjalnymi, jakie otrzymujesz tylko w konkretnych misjach.

GTA: Vice City

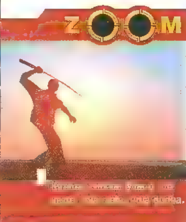
To era koksu i disco. Wpadniesz na imprezę?



ocena

Jeśli miałbyś wybrać jedną grę na bezludną wyspę - bierz Vice City.

Producent: **Rockstar/Take2**
Dystrybutor: **Play-It**
Gatunek: **akcja**
Platforma: **PS2**
Multiplayer: **nie**
Inne platformy: **nie**





Jeszcze nigdy światy filmu i interaktywnej rozrywki nie połączyły się tak jak w przypadku GTA: Vice City. Głos głównego bohatera gry, Tommy'ego Vercetti, to głos Ray Liotty, aktora znanego z filmu "Goodfellas". Jeżdżąc ulicami Miami lat 80 spotka on inne postaci, które przemawiają głosami Dennisa Hoppera, Toma Sizemore'a. Jednocześnie zaś podczas gry właściwie co chwilę będziesz się spotykał z odwołaniami do kultowych filmów czy programów telewizyjnych właściwie do większości obrazów kina gangsterskiego. Cała gra samodzielnie zamienia się dzięki temu w interaktywny film gangsterski. I również dzięki temu w pełni zasługuje na to, by dołączyć do panteonu pop-kultury, do "Goodfellas" właśnie, i do "Człowieka z blizną", do "Króla Nowego Jorku". Bo jeśli istniała kiedykolwiek gra, która zasługuje na najwyższą ocenę w magazynie komputerowym, jest nią właśnie Grand Theft Auto: Vice City.

// Sama struktura gry została zachowana, tzn. wciąż możesz wykonywać misje w dowolnej kolejności i powtarzać je tak długo, aż w końcu nie uda się ich ukończyć. Jedyna zmiana polega tu na tym, że w Vice City obszar miasta otwiera się dużo szybciej, już podczas kilku pierwszych misji pełniących rolę samouczka.//

Zanim zaczniesz czytać dalej, zrób listę rzeczy, które - twoim zdaniem - można było ulepszyć w Gand Theft Auto 3. Lista ta nie będzie na pewno długo - GTA3 samo w sobie było grą wybitną - ale coś na pewno się na niej znajdzie. Już? Jeszcze chwilę... OK... w porządku - czas minął. I teraz w ciemno - jest niemal w 100% pewne, że wszystkie elementy, jakie wypisałeś na kartce, w Vice City poprawiono, rozszerzono, pojawiły się one, chociaż wcześniej ich nie było. Są teraz wnętrza wypełnione ludźmi (centra handlowe, dyskoteki). Są helikoptery i inne latające wehikuły, którymi możesz szybować nad ulicami Miami. Motorówki, którymi możesz przemykać kanałami miasta. Jest opcja kupowania budynków - zarówno z przeznaczeniem na kryjówki, jak i w celu generowania przychodu (kasyna!!!). Są motocykle (doskonale odwzorowane), nowe bronie, są i różne ubrania dla głównego bohatera, poza tym dziesiątki, setki innych szczegółów, których w GTA3 nie było.

Sama struktura gry została zachowana, tzn. misje wciąż możesz wykonywać w dowolnej kolejności i powtarzać je tak długo, aż w końcu nie uda się ich ukończyć. Jedyna zmiana polega tu na tym, że w Vice City obszar miasta otwiera się dużo szybciej, już podczas kilku pierwszych misji pełniących rolę samouczka. Poza zadaniami, których realizacja wiąże się z główną fabułą Vice City (jeszcze dłuższą i jeszcze ciekawszą niż w GTA3), występuje tutaj także mnóstwo misji dodatkowych, specjalnych czy bonusowych. Mimo jednak że wszystkich zadań/misji jest w grze kilkaset, właściwie żadne z nich nie powtarzają się, każde wymaga innego podejścia do problemu - niezależnie, czy chodzi o wyścigi sterowanych radiem samochodzików, zabójstwa na polu golfowym, gdzie twoją jedyną bronią jest kij, czy misje, w których musisz dostarczyć pizzę na czas - albo pizza gratis. To potężna gra, której ukończenie nawet wówczas, kiedy skupisz się wyłącznie na głównej fabule, zajmie ci kilka weekendów, nie mówiąc już o wolnym czasie, jaki potrzebny jest do odkrycia wszystkich sekretów gry.

Pod względem oprawy graficznej i dźwiękowej Vice City to również krok naprzód w stosunku do GTA3. Stacje radiowe są bardziej zróżnicowanie - jednocześnie nadal równie dowcipne - a pełna ścieżka dźwiękowa gry obejmuje 80 utworów, wykonawców takich jak Micheal Jackson, Judas Priest i Grandmaster Flash, a więc wszystkich największych tej epoki. W oprawie graficznej postęp jest chyba najmniejszy, ale grafika i tak wydaje się bardziej szczegółowa, co robi tym większe wrażenie, że także obszar gry znacznie się powiększył. Jednocześnie w opcjach gry można włączyć Trails, które sprawia, iż obraz pokazywany na ekranie nabiera cech tego z telewizji lat 80 - jest lekko przebarwiony oraz rozmazany na krawędziach. To tylko smaczek, ale takich właśnie smaczków, budujących bezbłędnie atmosferę tamtych lat, jest w tej grze tyle, że już w chwilę po jej uruchomieniu cofniesz się dwadzieścia lat wstecz.

Trudno dokładnie opisać w recenzji, dlaczego Vice City jest takie dobre. Jeśli jednak jesteś w stanie wyobrazić sobie grę, która każdy aspekt GTA3 wzbogaci i rozwinie co najmniej dwukrotnie, jednocześnie zaś osadzoną w dużo ciekawszej stylistyce - zrozumiesz, iż Vice City to produkcja, którą po prostu musisz mieć.

Jah Jah

Tłusta muza: Ścieżka dźwiękowa do GTA: Vice City jest tak dobra, że zostanie wydana na oddzielnej płycie CD - dokładniej zaś na 7 płytach, odpowiadających poszczególnym stacjom radiowym w grze.

Gra jest szybka i ostra. Maszyną można lawirować po całym ekranie, tło jest oczywiście przewijane.

W najgorętszych momentach na ekranie może się pojawić kilkadziesiąt robotów i maszyn (tutaj, niestety tylko dwie). :)

Eksplozje i wybuchy to świetna rzecz. Uwaga! Można poparzyć oczęta!

ACTION TIPS BONUS

Jeśli na ekranie pojawi się ikonka, na której będzie widać trzy sylwetki myśliwców, koniecznie staraj się ją zdobyć. Symbol ten oznacza, że do myśliwca zostaną dodane dwie kolejne (takie same) jednostki. Niestety na czas ograniczony.

Robotech: The Macross Saga

Wszechświat Macross zaklęty w GBA!



Seria Macross jest świetnie znana fanom Mangi, również poza granicami Japonii. Jednak to w Kraju Kwitnącej Wiśni do kin trafiają pełnometrażowe filmy animowane (np. Macross Plus The Movie), opowiadające o losach ziemskiej formacji myśliwców-robotów Veritech. Veritech to specjalny oddział zaawansowanych technicznie myśliwców, które zostały skonstruowane tak, aby pomóc w walce z kosmitami. Gierka na GBA koncentruje się na wieloletnim konflikcie i bezpardonowej walce z najeźdźcą. Zadaniem i celem gracza jest zniszczyć eskadry Zentraedi oraz zetrzeć obcych z powierzchni i nieba błękitnej planety.

Robotech: The Macross Saga jest kosmiczną strzelanką. Wydawałoby się, że ten gatunek już zupełnie wymarł, jednak TDK zaryzykowało i wydało grę. Moje początkowe wątpliwości szybko się rozwiały, bowiem giera jest gorąca jak działko Vulcan po wystrzeleniu 5 tysięcy pocisków!

Robotech: The Macross Saga ma prosty scenariusz i nieskomplikowane zasady. Trzeba po prostu lecieć przed siebie i niszczyć wszystko, co znajdzie się w zasięgu wzroku. Początkowo gracz ma do dyspozycji jeden z pięciu typów mechów. Każda maszyna różni się siłą ognia, wytrzymałością, szybkością itd. Najciekawszym rozwiązaniem jest mimo to możliwość transformacji myśliwca w robota kroczącego lub też wolniejszą, ale lepiej opancerzoną latającą maszynę obronną (do wyboru tryby: Fighter, Guardian, Battloid). Podczas gry będzie można również zasiąść za sterami Destroida - wyjątkowej maszyny o olbrzymiej sile i dodatkowym ataku.

Podczas walki można zdobyć masę power-upów, które zwiększają szybkość, pole rażenia broni - dodają wyposażenie specjalne, pancerz itd.

Gierka składa się z 10 bardzo rozbudowanych, świetnie zaprojektowanych i dobrze wyglądających poziomów. Każdy z nich ma nieco inny charakter i co ciekawe, pojawiają się również takie, gdzie klasyczny widok z boku zmienia się na ten w rzucie izometrycznym. Rozbudowany tryb multi (4 graczy przez link cable) pozwala zagrać z przyjaciółmi w dwóch dostępnych trybach.

TDK postawiło na solidną dawkę adrenaliny i sporą grywalność. W Robotech: The Macross Saga udało się idealnie wyważyć te proporcje. Sprawdzona formuła i niezła realizacja - to recepta na sukces.

Takasha

ocena

TDK postawiło na solidną dawkę adrenaliny i sporą grywalność. Sprawdzona formuła i niezła realizacja - to recepta na sukces.



Producent: TDK
Dystrybutor: Lukas Toys
Platforma: GBA
Multiplayer: tak
Inne platformy: PSX

Świąteczny przewodnik

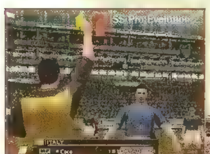
Święta to dla graczy najlepszy czas - dystrybutorzy zawsze przygotowują wówczas wyborowe gry, które potem trafiają pod świąteczne drzewka, i to w hurtowych ilościach. Z myślą o tych, którzy nie wiedzą, co pisać w liście do św. Mikołaja, przygotowaliśmy przegląd tego, co w grudniu w sklepach najciekawsze.



Dla fana sportu

Czyli dla tych, którzy uprawiają sport w każdej postaci - na świeżym powietrzu lub w polu elektromagnetycznym monitora.

NBA Live 2003
PC, Xbox, PS2, GameCube
Najnowsza edycja koszykówki w wydaniu Electronic Arts zachwyca dynamiką rozgrywki i płynnością animacji - dzięki niej trójwymiarowe modele postaci wyglądają tak samo dobrze jak prawdziwi zawodnicy ligi NBA. W edycjach konsolowych łatwiej niż na PC wykorzystać nowy element gry - Freestyle Control, dzięki któremu możesz samodzielnie ruszać rękami trzymającymi piłkę.



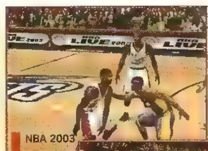


FIFA 2003

FIFA 2003
PC, Xbox, PS2, GameCube
Wreszcie gruntowne zmiany w serii FIFA - zmiany, dodajmy, które w niesamowity sposób zwiększają radość i satysfakcję płynące z rozgrywki. Dzięki tej edycji FIFA wskoczyła na miejsce najlepszej symulacji piłki nożnej - jedynie na PlayStation 2 zagrożeniem dla niej jest ISS Pro Evolution 2.

ISS Pro Evolution 2
PS2
Pierwsza część piłki nożnej firmy Konami podbiła serca graczy na całym świecie - i szybko otoczona została prawdziwym kultem. Podobnie może być z drugą jej częścią, która ma być jeszcze bardziej realistyczna, jeszcze wierniej oddawać to, co dzieje się na boisku piłkarskim.

NHL 2003
PC, Xbox, PS2, GameCube
Gry sportowe firmy Electronic Arts jak co roku zdominują ten gatunek. Kolejną z nich jest nowa edycja hokeja, NHL 2003, która pochwalić się może ulepszonym engine'em graficznym, oraz - tak jak wszystkie gry EA z tego roku, systemem Freestyle Control. Dla fana hokeja z PS2 nie znajdziesz w tym roku lepszego prezentu.



NBA 2003



Tony Hawk Pro Skater 4
Xbox, PS2, GameCube
Najnowsza edycja deskorolkowych szaleństw zrywa z limitem czasowym, dodaje nowy tryb profesjonalnej kariery i kilka trików, których wykonanie wcześniej było po prostu niemożliwe. Jeśli osoba, dla której szukasz prezentu, spędziła ostatni rok, zagrywając się w THPS3, nową część gry możesz kupować w ciemno.



Tony Hawk Pro Skater 4

Dla fana krwawego sportu

Czyli dla tych, którzy zdanie "sport opiera się na rywalizacji" interpretują jako okrzyk bitewny i wezwanie do bitki... aż do ostatniej krwi.

Mortal Kombat: Deadly Alliance
Xbox, PS2, GameCube
Mortal Kombat zmienił oblicze gier beat-em up, wprowadził do nich rozlew krwi i brutalne ciosy specjalne. Najnowsza część gry, druga zrealizowanio w technice 3D, to bez wątpienia najlepszy odcinek serii, a jednocześnie jedna z najlepszych bijatyk w ogóle. Każda z postaci ma trzy style walki, między którymi możesz się swobodnie przełączać, a ciosy specjalne są nadal efektowne i... efektywne. Dla fanów ostrej walki!



Mortal Kombat: Deadly Alliance

Tekken 4
PS2
Ostatnia edycja Tekkena na PS2 nie pozwala już co prawda na wzajemną walkę czterech wojowników, ale i tak daje dużego adrenalinowego kopa. Nowością jest możliwość wykorzystania ścian do odbijania od nich przeciwników, kilka nowych postaci oraz tryb Force, w którym walczysz z dziesiątkami przeciwników jak w klasycznych scrollowanych bijatykach.



Tekken 4

Street Fighter Alpha 3
GBA
Klasyczna seria bijatyk - Street Fighter, w wydaniu na GBA. Grafika jak na Super Nintendo: szybka, płynna animacja i dziesiątki specjalnych ciosów, wśród których znajdują się m.in. ogniste kule. Historia gatunku beat-em up w nowym wydaniu, na konsole Game Boy Advance; najmodniejszy sprzęt do gier tego roku.

UFC: Throwdown
PS2, GameCube, Xbox
Bardzo ostra nawalanka dla hardcore'owców - gra, w której łamiesz piszczele, kopiesz po nerkach i wykonujesz inne, równie nieczyste zagrania. Jeśli jesteś w stanie sprostać wyzwaniu i nie mdlejesz na widok pękających kości - wstaw UFC: Throwdown do listu do św. Mikołaja.



Dla stratega

Czyli dla tych, którzy spędzają godziny z nosem przy monitorze, przesuwając z jednego końca ekranu na drugi małe piksele. Dla nich czołgi i piechota, he, he, he...

Medieval: Total War
PC
Najlepsza gra strategiczna obejmująca okres średniowiecza. Niezwykle złożona symulacja zależności polityczno-militarnych tamtego okresu, przedstawiona w wyjątkowo grywalnej i łatwej do przyswojenia formie. Cena - jak na grę PC - dość wysoka, ale Medieval wart jest każdej złotówki.





Civilization III
PC
Klasyczna gra Sida Meiera w najnowszej edycji, wydana w atrakcyjnej cenowo edycji przez firmę CD-Projekt. Tysiąclecia rozwoju ludzkości zamknięte na jednej płycie CD - a to wszystko gwarantuje setki godzin spędzone przed monitorem. Dla tych, którzy poważnie podchodzą do własnych strategii.

Age Of Mythology
PC
Gra twórców Age Of Empires, tym razem mocno przesiąknięta mitologią i mistyką. Zawiera wszystkie klasyczne rozwiązania charakterystyczne dla gatunku RTS, zrealizowane w sposób niemal pozbawiony błędów. Podobnie jak w przypadku Medievala - cena wysoka, ale gra jest tego warta.

Hegemonia
PC
Firma LEM przygotowała - w formie Hegemonii - nie lada gratkę dla fanów kosmicznych strategii. To najlepsza pozycja w tej kategorii od wielu miesięcy - gra, której po prostu wstyd nie znać. Tym bardziej że tym razem cena jest bardzo przystępna.



Hegemonia

Dla rajdowca

Czyli dla tych, którzy nawet wówczas, kiedy chrapią, wydają odgłosy w rodzju "brrrum, brrrum, brrrruuuuuuuum".

Toca Race Driver
PS2, PC
Gra oryginalna i być może przełomowa - wyścigi wokół rozbudowanego wątku fabularnego, przedstawiająca karierę początkującego, ale bardzo utalentowanego rajdowca. Nietypowe podejście do tematu, świetny model jazdy, emocjonująca zabawa.



NHL 2003

Dla fana akcji

Czyli dla tych, którzy cierpią na niedobór adrenaliny - i lekarz zalecił im codzienną dawkę emocji, wirtualnych oczywiście.

GTA: Vice City
PS2
To bez wątpienia największa gra sezonu. Symulacja życia gangstera, tym razem osadzona w latach 80. Niesamowita grafika 3D, jeszcze bardziej niesamowita swoboda i już całkowicie niewyobrażalna grywalność. Jeśli masz PS2 i możesz pozwolić sobie tylko na jedną grę w najbliższych miesiącach - upewnij się, że będzie to właśnie GTA: Vice City.

Metroid Prime
GameCube
Według serwisu GameRankings.com to najlepsza gra na GameCube'a, druga najwyżej oceniana w całej historii gier. Nie trzeba chyba nic więcej, by dowieść, że nowe przygody kosmicznej pani najemnik Samus Aran to coś, co pod choinką ucieszy każdego prawdziwego gracza.

Hitman 2
PC, PS2, Xbox, GameCube
Mr 47, zabójca o mrocznej przeszłości powraca na wszystkie platformy (wersja NGC powinna być gotowa prze Gwiazdką) i zbiera wysokie oceny recenzentów i wyrazy uznania graczy. Inteligentna gra akcji, w której myślenie jest równie ważne jak refleks.

Timesplitters 2
PS2, Xbox, GameCube
Pierwszy konsolowy FPS, którym można bez nerwów i frustracji sterować za pomocą joypada. Na tym zalety gry się nie kończą - ma również dziesiątki (dosłownie!) trybów zabawy, ultrapłynną grafikę i w ogóle jest the best.









James Bond: 007 Nightfire
PC, PS2, Xbox, GameCube
Agent 007 powraca w kolejnej grze - kontynuacji Agent Under Fire zzeszłego roku. Nightfire to emocjonujący FPS wzbogacony o elementy skradanki - gry przygodowej, a w wersjach konsolowych także samochodowej. Ten dżentelmen nie wie, co to angielska flegma.

Colin McRae Rally 3
PS2, PC
Najlepsza gra wyścigowa niezależnie od platformy - nic dziwnego, że są tacy, którzy dzielą historię gier wyścigowych na przed Colinem i po Colinie. Najnowsza wersja gry na początku zaskakuje małą liczbą trybów rozgrywki, potem zaś zachwyca modelem jazdy, grafiką oraz grywalnością.

Need For Speed: Hot Pursuit 2
PS2, Xbox, GameCube, PC
Policyjne wózki ścigają najdroższe fury na świecie - to główny temat Hot Pursuit 2. Niestety nie wszystkie wersje gry są równie dobre - PC-towa traci słabym wykrywaniem kolizji, NGC z braku dynamiki. Na szczęście wersja PS2 broni honoru tej produkcji i staje się jednocześnie jednym z najlepszych zręcznościowych racerów na tę platformę.





Dla militarystów



Czyli dla tych, którzy nad monitorem wieszają hełm dziadka, flintę pradziadka, a ich ulubiony film to "Bitwa o Stalingrad".

Prisoner of War
PS2, PC
Ucieczka z obozu jenieckiego jako główny temat gry? Dlaczego nie! Produkcja firmy Codemasters to przede wszystkim kawał oryginalnej przygodówki, zdecydowanie wyróżniającej się na tle innych pozycji w tym gatunku - a do tego ciekawe przedstawienie realiów II wojny światowej.


Prisoner of War

Medal Of Honor: Spearhead
PC
Przerażający wizerunek wojny, jaki przedstawiono w MoH: AA, staje się jeszcze bardziej... przerażający. Pierwszą misję zaczynasz z granatem pod stopami, w pokoju pełnym Niemców, a potem jest coraz gorzej. Ten dodatek do MoH: AA zawiera mało misji, ale każda z nich jest intensywna.

Iron Storm
PC
Alternatywna historia, w której I wojna światowa trwa 50 lat - to tło dla bardzo solidnego FPS-a, któremu można zarzucić jedynie zbyt wysoki poziom trudności. Niezła grafika, ciekawe uzbrojenie, świetna fabuła - to zalety tej gry.


Medal Of Honor: Spearhead

Dla fanów RPG



Czyli dla tych, którzy po powrocie z siłowni zastanawiają się, o ile skoczył u nich współczynnik Strenght (ST).

Morrowind
PC, Xbox
W końcu w Polsce, w sam raz, by trafić do wora świętego Mikołaja. Jeden z dwóch największych RPG-ów tego roku, trzecia część cyklu Elder's Scrolls. Autorzy gry postawili na swobodę oraz klimat - i zamierzenia udało się im zrealizować.

Neverwinter Nights
PC
Najnowsza produkcja magików z Bioware'u, wyjątkowy RPG zawierający oryginalne, rozbudowane opcje gry dla wielu graczy. Warto się tym zainteresować, bowiem polski dystrybutor udostępnił graczom darmowy serwer do wsparcia gry w Sieci - a to oznacza nieskończoną wręcz zabawę.


Neverwinter Nights

Divine Divinity
PC
Nieoczekiwany hit RPG, wydany na zachodzie w październiku - u nas zaś trafi do sprzedaży w grudniu. Tradycyjna grafika izometryczna i pozbawiona efektów oprawa nie są wadami, kiedy fabuła jest wybitna, a gra jest tak obszerna jak dwie, trzy przeciętne produkcje w tym gatunku.

Breath Of Fire II
GBA
Klasyka RPG z Super Nintendo trafia na GameBoy Advance. To jedna z najlepszych 16-bitowych gier, gdzie odgrywamy rolę; jeśli więc lubisz grać w RPG w ruchu, poproś Mikołaja o ten historyczny tytuł, jaki wskrzeszono na nowej platformie.

Final Fantasy X
PS2
Kilkadziesiąt godzin zabawy, animacje zapierające dech w piersiach i niezwykła historia, która - tak jak zazwyczaj w produkcjach firmy Square - potrafi ścisnąć gardło ze wzruszenia. Najlepsza gra RPG na PS2, świetny pomysł na prezent.



Dla dzieciaka



Czyli dla tych, którzy tak jak Piotruś Pan nie chce dorosnąć. Nawet jeśli mają aktualnie 6 lat.

Kirikou
PC
Gra zręcznościowa oparta na filmie "Kirikou i Czarownica". Opowiada historię małego murzynka, Kirikou, który wyrusza w niebezpieczną podróż, której skutkiem będzie uwolnienie jego wioski od klątwy złej czarownicy. Sympatyczny bohater, pouczające przesłanie gry, 9 odmiennych etapów w zróżnicowanych sceneriach - dla szkraba jak znalazł.


Kirikou

Scooby Doo i Strachy na Lachy
PC
Gra oparta na popularnym serialu animowanym „Scooby Doo". Wraz z drużyną Scoobiego - Velmą, Daphe, Shaggym i Fredem, gracz pozna tajemnicę średniowiecznego zamku w Nowej Szkocji i rozwiąże szereg zagadek, które do jej odkrycia doprowadzają. Zobacz sam, czy to grasujący po zamku duch porwał królewnę...

Modi i Nana
PC
Modi i Nanna to polska gra twórców Kangurka Kao - specjalistów od zabawnych paltformówek dla maluchów. Ich najnowsza produkcja stoi na wysokim poziome realizacyjnym i raczej nie powinna zawieść żadnego komputerowego dzieciaka.

Harry Potter i Komnata Tajemnic
PC, PS2, Xbox, GameCube
Harry znów na topie - nowa gra z Potterem trafiła od razu na pierwsze miejsce list sprzedaży. Sama gra jest bezpośrednią kontynuacją wydanego w zeszłym roku Kamienia Filozoficznego, ale udoskonaloną w stosunku do oryginału. Dla wszystkich - mugoli i nie-mugoli.


Harry Potter

Dla dziewcząt i kobiet



Czyli dla tych pań, które zadają kłam twierdzeniu, że komputer nadaje się tylko do układania pasjansów. Tak trzymać, panie, jesteśmy z wami!!!

Sims: Deluxe + Sims: Zwierzaki
PC
To już historia gier komputerowych – w wersji Deluxe nieco odświeżona i rozszerzona o dodatek Światowe Życie. Każda pani, która nie boi się zbliżać do komputera, na pewno od razu wciągnie się po uszy w życie komputerowych ludzików - tym bardziej że dodatek Sims: Zwierzaki wprowadza do gry także kociaki i psiaki.


Partners

Mario Party 4
GameCube
Zestaw prostych minigierek, w których pojawiają się bohaterowie gier z Mario, na pewno przypadnie do gustu paniom. Nie tylko dlatego, że jednym z bohaterów jest prawdziwa księżniczka, ale też dlatego, że zasady w większości gierek są proste, a one same są bardzo wciągające.

Parnters
PC
Jeśli pani, dla której szukasz prezentu, ogląda namiętnie serial Ally McBeal, wtedy Partners będzie spełnieniem jej marzeń - interaktywną wersja serialu, w której rozwiązywanie spraw sądowych jest mniej ważnie niż biurowe romanse i intrygi kancelarii adwokackiej.

Dla fanów przygody



Czyli dla tych, którzy - schodząc do piwnicy, wypatrują śladów templariuszy i tajnych przejść, jakie można otworzyć i umieścić statuetkę w odpowiednim miejscu.

Syberia
PC
Przepiękna, doskonale zrealizowana gra przygodowa w starym stylu pokazuje, że tego typu produkcje mogą jeszcze zaznaczyć własne miejsce na rynku. Również za sprawą fabuły - historia upadku i tajemniczej fabryki - Syberia to klasyk gatunku gier przygodowych.



Lord Of The Rings: Fellowship Of The Ring
PC, PS2, Xbox
Gra przygodowa oparta o trylogię „Władca Pierścieni" - ale w jej książkowym, nie filmowym wydaniu. Choć jej twórcy nie ustrzegli się kilku błędów i niedoróbek, to i tak fani tolkienowskiej prozy powinni podskoczyć z radości, gdy znajdą ją pod świątecznym drzewkiem.

Kingdom Hearts
PS2
Połączenie światów Disneya i firmy Square dało niesamowity efekt w postaci gry z elementami RPG, platformówki, opowiadającej jednocześnie wspaniałą historię o tym, że warto "mieć serce i patrzeć w serce". Jedna z pozycji "musisz-to-mieć" na PS2.





Project Zero
PS2
Przerażający horror, który pojawił się znikąd, a śmiało może konkurować z produkcją rangi Silent Hill 2. Mała dziewczynka zagubiona w wielkim domu z magicznym aparatem fotograficznym w dłoni... nie grać w nocy. Pod żadnym pozorem.

Eternal Darkness
GameCube
Oryginalna, ocierająca się o horror przygoda w czasie i przestrzeni, w której w kreatywny sposób podchodzi się do interakcji z graczem. Jedna z tych gier, dla których warto kupić GameCube'a... a zresztą - GameCube'a i tak warto kupić.



Na koniec najciekawsze - naszym zdaniem - pozycje, na każdą z liczących się platform sprzętowych.

NAJLEPSZE PREZENTY NA PC

No One Lives Forever 2
James Bond 007
Medieval: Total War
Mafia

NAJLEPSZE PREZENTY NA GAMECUBE

Star Fox Adventures
Metroid Prime
Mario Party 4
Eternal Darkness
Super Mario Sunshine

NAJLEPSZE PREZENTY NA PS2

Sly Cooper & Theivus Raccoonos
GTA: Vice City
Kingdom Hearts
Colin McRae 3

NAJLEPSZE PREZENTY NA XBOX

Splinter Cell
Halo
Blinx
Steel Battalion
Unreal Championship

NAJLEPSZE PREZENTY NA GBA

Gremlins: Stripe vs. Gizmo
Metroid Fusion
Castlevania
Yoshi's Island
Mega Man Battle Network 2

The Lord of The Rings: The Fellowship of the Ring

Najwspanialsza spisana opowieść - Tom I

Producent: **Surreal/Vivendi**
Dystrybutor: **Play-It**
Gatunek: **przygoda/RPG**
Wymagania: **P III 600, 128 MB RAM**
Akcelerator: **32 MB**
Multiplayer: **nie**
Inne platformy: **Xbox, PS2**

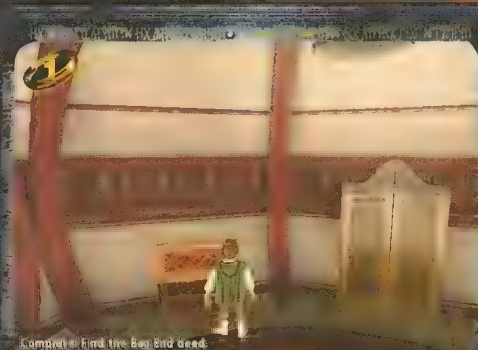


RZUT OKIEM

Przemysł rozrywki rządzi się dobrze znanymi prawami: jeśli coś jest dobre, przykuwa uwagę ludzi i dobrze się sprzedaje, trzeba to optymalnie wykorzystać. Na podstawie genialnej trylogii J.R.R. Tolkiena „Władca pierścieni" powstało już wprawdzie kilka gier, jednak podobnie jak było z filmem, dopiero teraz obecne możliwości sprzętowe pozwalają na oddanie piękna wymyślonego przez autora świata i sprostaniu jego oraz naszym wyobrażeniom. Zaczęło się odliczanie dzielące nas od ujrzenia nowej gry przedstawiającej losy Froda i pierścienia władzy. Kiedy w lipcu przeczytałem wiadomość, że „Władca pierścieni" zostanie wydany wyłącznie na konsole, z pominięciem wersji na PC, coś we mnie zawrzało. Nie mogłem uwierzyć, że „koło nosa" przejdzie mi gra, na którą tyle czasu jako fan twórczości Tolkiena ostrzyłem sobie zęby. Na szczęście okazało się, że poza filmową, a wydaną na konsole grą, pojawiła się również pozycja bazująca na książce, publikowana przez Vivendi Universal. Już następnego dnia po premierze zasiadłem przed monitorem - a solucja ta to efekt kilkudziesięciu spędzonych przed nim godzin. Zapraszam, przeżyjcie ze mną tę wyjątkową przygodę - przyłączcie się do drużyny pierścienia!

Hobbiton

Naszą przygodę zaczynamy od kierowania poczynaniami Froda. Do wykonania mamy trzy zadania - znaleźć klucz do norki w Bag End (a może raczej domku), odszukać akt własności i sprzedać Bag End naszej kuzynce - Lobelii Sackville-Baggins. Jeśli będziemy zmierzać korytarzem prosto i skręcimy w prawo, dotrzemy do sypialni, w której znajduje się mała skrzynia - wystarczy do niej podejść, a samoistnie się otworzy i akt własności należy do nas **(rys. 1)**. Zawracamy korytarzem i kierujemy się do sali, w której zaczynaliśmy - skręcamy w lewo; na stole leży klucz, którego szukamy. Teraz możemy skorzystać z pobliskich drzwi i wyjść na zewnątrz. Proponuję porozmawiać z oczekującym na nas Samem (klawisz [E] lub [Enter]). Teraz pozostało już jedynie odnaleźć Lobelię, a mieszka ona dość daleko, bo w Baywater. Oznacza to, że czeka nas niewielka wycieczka. Wcześniej warto jest rozejrzeć się po okolicy. Po pierwsze, by podziwiać piękno Tolkienowskiego świata, po drugie - nazbierać grzybków. Zjedzenie każdego z nich regeneruje stracone punkty życia - w dalszej części naszej przygody okażą się one cenniejsze niż złoto! Udajemy się w lewo i uparcie podążamy w tym kierunku. Niedługo powinniście minąć stary spichlerz, odbić nieznacznie w lewo i w krótkim czasie dojść do młyna. Teraz wystarczy już przekroczyć most i udać się prosto.





Baywater

W centrum wioski znajduje się dzwon. Tuż obok, po lewej stronie znajduje się dom Lobelii, a jego właścicielka już nas oczekuje. Zanim uda się nam z nią porozmawiać o interesach, Lobelia wyrazi własne obawy dotyczące wilków i faktu, że ktoś powinien uderzyć w dzwon alarmowy. Ktoś, czyli my. ;) Trzeba w niego rzucić kamieniem **(rys. 2)**. By dobrze wycelować, proponuję ustawić widok w pierwszej osobie (klawisz [HOME]). Po chwili zamieszania możemy ponownie porozmawiać z Lobelią, wręczyć jej akt własności i ostatecznie przypieczętować umowę. Klucza jeszcze jej nie oddamy, ale zobowiązujemy się zostawić go u dziadunia Gamgee. Kolejne zadanie wykonane. Nim wrócimy do Shire, proponuję tradycyjnie wybrać się na wycieczkę po okolicy. Odbijamy w prawo i przy okazji zbieramy drogocenne grzybki, a potem udajemy się poza wioskę. Po niedługim marszu napotkamy starego Noake, który odpoczywa na pobliskiej ławeczce. Po krótkiej rozmowie dowiemy się, że staruszek ma problem - potrzebuje 4 sztuki leczących kwiatków. Wprawdzie to zadanie nie jest ściśle powiązane z fabułą i nie jest wymagane do ukończenia gry, ale postanawiamy dziadkowi pomóc. Udajemy się do końca drogą i przechodzimy do kolejnej lokacji.







Green Hill

Idziemy przed siebie przed mostem odbijając na chwilę w lewo - tam znajduje się pierwszy kwiatek. Przekraczamy most, odbijamy ścieżką w lewo, zabierając drugi kwiat, który znajduje się w wydrążonym pniu olbrzymiego drzewa. Podążamy dalej, aż dojdziemy na farmę starego Maggota. Z lewej i prawej strony znajdują się dwie zagrody, na terenie których leżą interesujące nas kwiatki. I wszystko byłoby pięknie, gdyby nie olbrzymie psy biegające w okolicy! Zdobycie kwiatów nie będzie rzeczą prostą, bo psy nie mogą nas nawet zauważyć! No, ale od czego nasze hobbicie spryt i zręczność! Z lewej strony znajduje się mały otwór w płocie **(rys. 3)**, który pozwoli się nam dostać na teren pierwszej. Kiedy znajdziemy się w cieniu roślin, rzucamy kamieniami w ten sposób, by zainteresować psa. Głuptas nie zwróci uwagi, skąd nadlatują, a wyłącznie na to, gdzie spadają! Rzucajcie kamienie za budę tak, by psiak odwrócił się do nas tyłem. Teraz szybko i po cichutku (by się skradać, należy przytrzymać klawisz [Shift]) zabieramy kwiat i uciekamy. W drugiej zagrodzie sytuacja się powtarza, z tym, że dodatkowo możemy się kryć przed wzrokiem psa za olbrzymimi stogami siana **(rys. 4)**. Pamiętajcie, by co chwila rzucać kamień i tym samym zajmować uwagę kundla. Po zabraniu kwiatów wracamy tą samą drogą, którą przybyliśmy do Baywater.

Baywater

Oddajemy kwiatki staruszkowi i wracamy do wioski. Naprzeciwko domu Lobelii, czyli na lewo od pala w centrum osady, znajduje się tawerna „Pod zielonym smokiem". W środku napotkamy naszych dobrych znajomych - Pipa (a mówiąc dostojniej - Peregrina Tooka) i Merrego (Meriadoca Brandybucka). Po krótkiej przyjacielskiej pogawędce opuszczamy tawernę i wracamy do Hobbitonu.

Hobbiton

Kierujemy się wprost do naszego domu (choć już może raczej domu Lobelii). W pomieszczeniu znajdującym po lewej stanie od pokoju, w którym zaczynaliśmy grę, znajduje się skrzynia zawierająca pierścień. Po jego zabraniu opuszczamy dom. Jak widać, w tym czasie nastała noc. Odbijamy w prawo, przechodzimy przez ogród i podążamy do domu dziadunia Gamgee.

Będziemy świadkami jego rozmowy z szukającym nas czarnym rycerzem - nazgulem. Gdy scenka się skończy i konny oddali się, od dziadunia dowiemy się, że Sam będzie czekał na nas na farmie Maggota (w Green Hill – tam, gdzie zbieraliśmy kwiaty). Jednak dostać się tam nie będzie już tak łatwo jak wcześniej.

Koniecznie zapiszcie stan gry. Zaczyna robić się niebezpiecznie. Nie możemy pozwolić się wytropić nazgulom, które na potężnych rumakach penetrują okolice. Odbijcie szybko w lewo, przeskoczcie płotek i podążajcie przed siebie. Pamiętajcie, aby cały czas się skradać, a nie biec! O ile to możliwe, unikajcie chodzenia drogą i przemieszczajcie się po trawie. Mostu przy młynie pilnuje kolejny nazgul.

Nie ma innej drogi, by wydostać się z Shire, więc będziemy musieli go wyprowadzić w pole. W tym celu ustawcie się prostopadle do mostu (patrząc z lewej strony), tak by móc swobodnie rzucać weń kamieniami **(rys. 5)**. Jeden kamień w niego, jeden na most, kolejny ląduje na drogę przy młynie. Zaciekawiony rycerz powinien ruszyć się z miejsca i podjechać w miejsce, gdzie rzuciliśmy głazem. Rzucamy je nadal, coraz dalej od młyna. Teraz, gdy most jest już wolny, cichutko się doń przedostajemy i biegniemy co sił w nogach przed siebie.

Baywater

Idziemy prosto drogą i wchodzimy do znanej już wioski. Jak widać, przybyliśmy w samą porę, bo jeden z hobbitów jest atakowany przez olbrzymiego (jak się jest hobbitem, to wszystko jest olbrzymie) ;) wilka. Czas na pierwszą walkę! Po pierwsze - możecie sobie odpuścić rzucanie kamieniami - one nie wyrządzają przeciwnikom najmniejszej krzywdy. Jedyną naszą bronią jest zatem kij. Trzykrotne szybkie kliknięcie lewego klawisza myszki pozwala wyprowadzić całą kombinację ciosów. By zabić wilka, należy mu przyłożyć parę razy. Jeśli odnieśliście jakieś rany, możecie spożyć kilka grzybków (klawisz [I], by zajrzeć do plecaka - i [Enter] po najechaniu na grzybek). Hobbit podziękuje nam za uratowanie życia, zaś my ruszamy w dalszą drogę, opuszczając wioskę i kierując się do Green Hill. W miejscu, gdzie wcześniej siedział stary Noake, zostaniemy zaatakowani przez cztery wygłodniałe wilki. Nie bawcie się w bohaterów, uzbrojeni jedynie w patyk - i jak na zwinnego hobbita przystało, uciekajcie przed siebie!





Green Hill

W nocy ta droga wygląda naprawdę strasznie! Spokojnie przechodzimy most i odbijamy w lewo. Przed nami ostatni już jeździec pilnujący drogi do farmy Maggota. Skradamy się do pobliskiego wydrążonego pnia drzewa i znalazłszy się w jego wnętrzu, rzucamy kamienie na drogę, aby zwrócić uwagę nazgula **(rys. 6)**. Podobnie jak wcześniej, systematycznie miotamy głazy i gdy jeździec znajdzie się w odpowiedniej odległości (trochę poza pniem, koniecznie odwrócony w stronę, z której przyszliśmy) cichutko wychodzimy z kryjówki i podążamy na farmę Maggota. Spotkamy tu naszych wiernych przyjaciół: Pipa, Merrego i Sama, którzy towarzyszyć nam będą w naszej niebezpiecznej wyprawie. Pozostaje obejrzeć krótki filmowy przerywnik.

Dark Forest

No to zostaliśmy sami! Przed nami oczywiste zadanie - odszukać naszych przyjaciół. Zaczniemy od znalezienia Merrego. Wędrówka po lesie nie będzie łatwa, albowiem drzewa się przemieszczają i mogą blokować nam drogę! Podążamy przed siebie, aby za chwilę dojść do końca ścieżki - dalszą drogę zagradza drzewo **(rys. 7)**. Wracamy w miejsce startu i raz jeszcze podążamy do końca ścieżki - tym razem drzewa już nie będzie (!) i będziemy mogli przejść dalej **(rys. 8)**. Za moment zostaniemy zaatakowani przez olbrzymiego (nawet jak się nie jest hobbitem) pająka! Walka będzie trochę trudniejsza niż z wilkiem, więc może na wszelki wypadek wcześniej zapiszcie stan gry. Podążamy pierwszą drogą, licząc od lewej strony - i przy dojściu do kolejnego rozgałęzienia odwracamy się w prawo: przed nami powinien się znajdować Merry **(rys. 9)**. No to jeszcze tylko dwóch! Warto zauważyć, że Merry będzie kroczył tuż za nami wspierając nas w walce. Jeśli nie macie duszy Rambo, od tej pory możecie nie mieszać się w potyczki z pająkami i pozwolić, aby wasz przyjaciel samodzielnie się z nimi rozprawił (hm, trochę to tchórzliwe, ale przynajmniej nie stracicie energii)! Teraz kolej na Pipa. Ponownie wybieramy pierwszą drogę z lewej, ubijamy pająki i znów skręcamy w lewo. Kolejny pająk i na krzyżówce skręcamy w prawo. Pip odnaleziony! Pomału nasza „armia" rośnie w siłę! Zawracamy do miejsca, gdzie walczyliśmy z pająkami - i tym razem na rozwidleniu dróg wybieramy ścieżkę z prawej. Po chwili dojdziemy do miejsca, gdzie są aż trzy drogi **(rys. 10)** - udajemy się tą najbardziej z prawej i po chwili odnajdujemy ostatnią z zabłąkanych duszyczek - Sama.











Withywindle path

Z prawej strony znajdują się dwa grzybki. Bez zbędnego ociągania się podążamy przed siebie - w górę strumienia. Szybko dojdziemy do olbrzymiej wierzby i po obejrzeniu przerywnika zaczniemy pierwszą poważną walkę! Nie możemy atakować pnia wierzby, w przeciwnym razie ze złości drzewo zgniecie Pipa i Merrego, których więzi. Oznacza to, że uderzamy wyłącznie gałęzie, a te nie pozostają nam wcale dłużne. Tyle wyjaśnień, czas pokazać bardzo prosty sposób na poradzenie sobie z paskudą. Zacznijcie od rzucania kamieniem w pień - obejrzycie scenkę obrazującą, że nie wolno tego robić i co najważniejsze - **Frodo sam też stanie w najlepszym z możliwych miejsc nadających się do ataku!** Pod żadnym pozorem nie ruszajcie się z miejsca - cofając się, oberwiecie od wystających z ziemi korzeni; idąc do przodu - od opadających niczym pięści gałęzi **(rys. 11)**. To właśnie one staną się naszym celem i już za chwilę będziemy je tłukli kijem. Sposób jej prosty, acz trochę czasochłonny - gdy gałąź styka się z ziemią (chcąc nas uderzyć), szybko podbiegamy o krok, uderzamy ją kijem i cofamy się. Po kilkunastu ciosach „ręce" wierzby odpadną i przyjdzie nam z pomocą Tom Bombadil. Wystarczy jedna jego piosenka - i już po kłopocie. Dodatkowo zaprosi nas na odpoczynek do własnego domu, jednak wcześniej będziemy musieli nazbierać 12 lilii dla jego pięknej żony - Złotej Jagody. Dwie pierwsze znajdują się tuż za drzewem - pozostałych dziesięć odnajdziecie po udaniu się w górę strumienia. Czeka nas kilkanaście potyczek z pająkami, ale ze wsparciem trójki naszych przyjaciół poradzimy sobie bez większych problemów. Po zebraniu 12 lilii, należy oddać je Tomowi (który gdzieś sobie chodzi w okolicy).



Barrow Downs

Po sytej wieczerzy w domu Bombadila czas ruszyć w dalszą drogę, a prowadzi ona przez starożytne kurhany. Odbijamy zatem w prawo (możecie na chwilkę w lewo, by zabrać kilka grzybków) i przemy drogą pod górę, eliminując napotkane wilki (razem sztuk 4). Po dojściu do kurhanów Hobbici zdecydują się rozbić na noc obóz. Niestety rano obudzimy się zupełnie sami! Nie pozostaje nam nic innego, jak wyruszyć na przyjaciół (hm, to już chyba było). ;) Podążamy drogą z prawej strony (ta z lewej prowadzi tam, skąd przyszliśmy), aby po chwili natknąć się na trzy upiory. Walka z nimi jest dość trudna, jednak można sobie nieco pomóc - ucieknijcie do miejsca, w którym zaczynaliśmy wędrówkę. Upiory gonią nas wyłącznie do końca przesmyku i zatrzymują się blokowane przez jakąś niewidzialną barierę **(rys. 12)**. Teraz wystarczy stanąć tuż przed nimi i spokojnie tłuc kijem, samemu pozostając bezpiecznym. ;) Jedna uwaga, wyprowadzenie kombinacji ciosów (czyli 3x kliknięcie myszką) sprawia, że Frodo przesuwa się o krok do przodu (czyli prosto w łapy upiorów). Dlatego w tym przypadku lepiej jest tłuc je pojedynczymi ciosami. Po uporaniu się z przeciwnikiem podążamy przed siebie (szukajcie grzybków!), odbijamy w prawo - do jeziora, i rozprawiamy się z kolejną trójką duchów, oczywiście zabierając im grzybki. ;) Z prawej strony znajduje się wzgórze **(rys. 13)** (ścieżkę łatwo przeoczyć!) - po wejściu na które ubijamy kolejne dwa upiory. Z lewej strony widać kolejne jeziorko, jednak my go nie zwiedzimy i udamy się ścieżką w prawo. Kierujemy się wciąż przed siebie aż do miejsca, w którym szlak się rozdwaja - jedna z dróg prowadzi prosto, druga w lewo i pod górę. I właśnie tę wybierzemy. Przed nami cztery upiory - walkę z nimi możecie sobie jednak odpuścić i szybko biegnijcie pod górę i w lewo. Za chwilkę wpadniemy do największego z kurhanów. Nadeszła pora na drugą kluczową potyczkę. Tym razem przeciwnikiem jest potężny upiór, który więzi naszych przyjaciół. Kijkiem nie wyrządzimy mu żadnej krzywdy, dlatego szybko musimy biec w prawą stronę **(rys. 14)**, wskoczyć na skalną półkę i ze skrzyni wydobyć magiczny sztylet. Teraz możemy z łobuzem zatańczyć! Musimy ukuć upiora przynajmniej pięć razy. Uważajcie na jego śmierdzący oddech – podbiegajcie do niego z naprzeciwka, by w ostatniej chwili odbić nieco w lewo i trafić go z boku. Nie powinniście mieć problemów - po piątym celnym ciosie powinien ponownie pojawić się Tom Bombadil i jak to ma w zwyczaju - za pomocą piosenki rozprawi się z poczwarą!

Bree

Nareszcie koniec łażenia po lasach i starych cmentarzach - dotarliśmy do miasta. Znajdujemy się w karczmie - stąd podążamy w prawo i później w lewo; wchodzimy do jadalni. Z prawej strony stoi Aragorn **(rys. 15)**, wystarczy się do niego zbliżyć, aby rozpoczął rozmowę. Przed nami kolejne zadanie - zameldować się u właściciela tawerny i wynająć jakiś pokój na noc. Nic prostszego - wracamy do miejsca, w którym zaczynaliśmy - i po rozmowie z karczmarzem Butterburnem ponownie udajemy się do jadalni. Pozostaje nam obejrzeć kolejną scenkę przerywnikową. Nareszcie jakaś zmiana! Tym razem będziemy kierowali Aragornem. Tym milsza to dla nas odmiana, że zamiast wysłużonego patyka oraz kamyków, będziemy do walki używać miecza i łuku. Warto też zwrócić uwagę, że Aragorn nie potrafi skakać, zamiast tego może przeciwników kopać. Celny kop powoduje przewrócenie wroga - i wystarczy do niego podbiec i jednym celnym ciosem ostatecznie zabrać życie. Polecam ten sposób walki, albowiem pozwala on zaoszczędzić sporo czasu. Tyle wyjaśnień, czas zająć się naszym zadaniem, czyli odszukaniem Merrego. Podążamy prosto i wdajemy się w walkę ze złodziejem koni. Ot, doskonała szansa na wypróbowanie taktyki walki, jaką przed chwilą opisałem. Wciąż kierujemy się przed siebie i na najbliższym skrzyżowaniu dróg **(rys. 16)** zmierzamy w lewo - Merry odnaleziony. To jednak nie koniec nocnej wycieczki po mieście - przed nami nowe cele: odnaleźć cztery przedmioty potrzebne do stworzenia makiet hobbitów. Za chwilę zostaniemy zaatakowani przez wilki - ich ubicie nie stanowi większego problemu, bowiem każdego trzeba trafić cztery razy (czyli jedna celna seria ciosów + 1). Skręcamy w lewo i wdajemy się w potyczkę ze strażnikiem bramy. Z prawej strony odnajdziemy pierwsze potrzebne przedmioty - kłody drewna, a także chleb elfów - lembas. W pełni zregeneruje on utracone punkty życia, dlatego wykorzystajcie go dopiero, gdy nasz bohater będzie bliski śmierci. Zawracamy. Kiedy będziemy przechodzili w pobliżu zwłok koniokrada, którego wcześniej odesłaliśmy w zaświaty, odnajdziemy drugi z potrzebnych przedmiotów - ubrania. Podążamy do miejsca, w którym zaczynaliśmy przygodę, czyli w pobliże tawerny. Z lewej strony do naszych uszu dobiegną niepokojące odgłosy - w stajni dzieje się coś podejrzanego! Zatem biegniemy co sił w nogach i wdajemy się w potyczkę z dwoma orkami atakującymi Noba. Orki są dość wytrzymałe - dlatego zamiast walczyć w sposób tradycyjny, starajcie się jak najszybciej przewrócić je na ziemię kopniakiem i następnie dobić. W stajni odejdziemy trzeci wymagany przedmiot - siano. Teraz pozostaje się nam odwrócić o 180 stopni, udać w prawo od tawerny, ubić trzy wilki i zabrać ostatni przedmiot - melon. Tuż obok znajduje się chleb - kolejny sposób na regenerację utraconych punktów życia (regeneruje ok. 1/3). Wracamy do tawerny i oglądamy film przedstawiający nieudany zamach na życie hobbitów.

15

16

17

18

19

20

Weathertop

Zapowiada się dość długa i niebezpieczna wycieczka. Ruszamy przed siebie. Łatwo zgubić prawidłową drogę, dlatego starajcie się przestrzegać dwóch zasad: po pierwsze - kroczyć główną ścieżką (poznacie ją po tym, że ziemia ma lekko brązowy kolor), i co ważniejsze - pnijcie się wciąż pod górę **(rys. 17)**. Przed nami wiele starć z wilkami; rozglądajcie się po okolicy za ogniskami - przy każdym z nich zawsze można znaleźć chleb lub lembas. Po ubiciu wielu wilków i dostaniu się do miejsca, skąd wyżej już wejść nie można **(rys. 18)** skręcamy w lewo i podążamy przed siebie, aż dotrzemy do kamiennego mostu. Ubijamy grupę 5 orków (w tym dwóch łuczników, do zabicia których wystarczą 3 ciosy). Ostrożnie kroczcie przed siebie - upadek oznacza natychmiastową śmierć. Podążamy szlakiem wykutym w jaskiniach i pniemy się na sam szczyt góry. Orki będą stawiać zacięty opór, jednak z całą pewnością nie uda się im was potrzymać. Po dotarciu na szczyt i obejrzeniu filmu czeka nas kolejne starcie z potężnym przeciwnikiem - tym razem jest to olbrzymi troll. Istnieją co najmniej dwa sposoby, by rozprawić się z tymi potężnymi bestiami. Trudniejszy, acz szybszy, polega na tym, aby podbiec doń i ciąć mieczem, blokując jego ciosy (klawisz [Ctrl]) i odskakując nieznacznie w bok, gdy ten będzie próbował nas trafić z zamachu własnym młotem (tu blok już pomoże). Sposobem o wiele łatwiejszym, acz długotrwałym, jest zabicie bestii za pomocą łuku. Biegamy dookoła trolla i trzymamy go cały czas na dystans. Przewaga szybkości pozwoli nam za każdym razem - zanim bydlak zdąży się do nas dostać, wystrzelić ok. 4 strzały **(rys. 19)**. Po kilku takich rundach bestia padnie martwa. I jeszcze jedna uwaga - strzelając z łuku nie zmieniajcie widoku i pozostańcie w tym z perspektywy trzeciej osoby. Widok „z oczu" pozwala wprawdzie dokładniej celować, ale o wiele trudniej się tak biega! Ledwie skończyliśmy jedną trudną walkę, a tuż po obejrzeniu filmu czeka nas kolejna! Koniecznie zapiszcie stan gry, bo będzie naprawdę nielekko! Tym razem jesteśmy zmuszeni do pokonania 9 nazguli starających się dobić rannego Froda. Sprawa jest o tyle trudna, że zamiast mieczem, walczymy kawałkiem płonącego drewna! Na szczęście nazgule nie zaatakują wszystkie naraz, ale będą pojawiać się w kilkunastosekundowych odstępach. Jeśli szybko je wyeliminujecie, jednocześnie przyjdzie się wam zmagać z 2 lub 3 czarnymi rycerzami **(rys. 20)**. Szybko klikajcie, co umożliwi wyprowadzenie kombinacji składającą się z czterech ciosów. Dokładnie liczcie trafienia zadane każdemu nazgulowi - po czwartym celnym ciosie będzie on przez chwilę otumaniony - i jest to dobry moment, aby zaatakować drugiego z nich. Nie możecie stracić nawet sekundy! Następnie wracamy do tego pierwszego i zadajemy mu kolejne dwa pchnięcia oraz zmuszamy do ucieczki. Kolejne dwa ciosy drugiemu nazgulowi, i ten też zmyka. Już nadbiegają kolejne dwa, w przypadku których schemat walki jest identyczny. Na koniec ważna uwaga - pod żadnym pozorem nie możecie dopuścić nazgula do rannego Froda - jeśli zginie (trzy ciosy), nasza przygoda zakończy się.

Bree

Przed nami jeden z najtrudniejszych jak do tej pory marszów. Szlak prowadzi właściwie cały czas prosto i nie można się tu zgubić, jednak broni go wiele bestii, które musimy pokonać, aby nasi przyjaciele bezpiecznie nim przeszli. Najpierw ubijamy 3 wilki - zero problemu. Za chwilę będzie trochę gorzej, bo czekają na nas kolejne trzy wilki wspomagane przez trolla. Szybko uciekamy najdalej jak to możliwe i rozpraszamy pościg - pierwsze dogonią nas wilki, które zabijemy bez kłopotu, nim zdąży nadejść troll. Tego udało się wam już w tej grze pokonać, więc i teraz powinno się obyć bez problemu. Podążamy dalej i w identyczny sposób rozprawiamy się z dwoma wilkami oraz trollem, i dalej z pięcioma orkami (przypominam, by jak najszybciej przewracać je kopniakiem i dobijać) **(rys. 21)**. Za chwilę najtrudniejsza walka - idźcie więc powolutku i wypatrujcie dwóch trolli. Przy odrobinie szczęścia uda się je dostrzec, a wy pozostaniecie niezauważeni. Wyciągamy łuk i strzelamy, aż bestie nie padną martwe (głupki nie ruszą się nawet z miejsca!). Jeśli was zauważą i ruszą w waszym kierunku – uciekajcie: walka z dwoma naraz jest samobójstwem! Po chwili bestie zaprzestaną pościgu, dając szansę, by znów się do nich podkraść i razić je z łuku **(rys. 22)**. Po minięciu zabitych już trolli dochodzimy do rozwidlenia dróg - nie ma różnicy, którą wybierzecie, obydwie prowadzą w to samo miejsce. Do zabicia mamy jeszcze dwa wilki - na dole ekranu powinien wyświetlić się komunikat informujący o tym, że droga została oczyszczona, co jest równoznaczne z wykonaniem zadania. Gratuluję!

Hollin Gate

Wow, kierujemy Gandalfem! Staruszek jest uzbrojony w miez, z którym całkiem dobrze sobie radzi; mimo to jego główną zaletą jest oczywiście magia. Wypada zatem poświęcić kilka słów zasadom i sposobom jej wykorzystywania. Po pierwsze, każde zaklęcie ma odpowiednią ilość magicznej energii, którą symbolizuje niebieski pasek znajdujący się u góry i z prawej strony ekranu. Jest ona ściśle ograniczona, a jedyny sposób na jej regenerację to wypicie flaszki Miruvoru **(rys. 24)** (w pełni ją uzupełnia). Oznacza to, że korzystamy z niego dopiero, gdy mana się zupełnie wyczerpie. Gandalf do dyspozycji ma pięć czarów. Zaklęcie wyzwalamy prawym przyciskiem myszy, wcześniej ustawiając to, które nas interesuje. Możemy to robić, przeglądając nasz plecak (hm, dziwne) - lub też o wiele szybciej i wygodniej, korzystając z odpowiednich skrótów klawiszowych. I tak wciśnięcie [1] ustawia czar uderzenie laską. Kosztuje on średnią liczbę punktów mana i powoduje przewrócenie wszystkich przeciwników w pobliżu (zadając im dość spore obrażenia). Osobiście nie przypadł mi do gustu. Pod [2] kryje się zaklęcie kuli ognia. Kosztuje ono bardzo mało punktów mana i jest wyzwalane wręcz błyskawicznie. Polecam je szczególnie do walki z łucznikami (pamiętajcie, by zmienić tryb widoku i móc lepiej wycelować) czy też z nabiegającymi przeciwnikami. Ot, taki ulepszony łuk. ;) Wciśnięcie [3] jako czar ustanawia wiązkę błyskawic. Kosztuje stosunkowo mało many i jest moim ulubionym zaklęciem. Błyskawice rażą wszystkich wrogów znajdujących się przed nami i mają idealną celność (właściwie nie trzeba celować). Ponieważ zazwyczaj będziemy walczyli więcej niż z jednym wrogiem, zaklęcie stanie się naszym najlepszym przyjacielem **(rys. 25)**! Pod [4] znajduje się czar uzdrowienie. Nie ma co tego tłumaczyć, jego użycie regeneruje stracone punkty życia, niestety kosztuje bardzo dużo many. Dlatego najdłużej, jak to będzie możliwe, starajcie się leczyć rany w tradycyjny sposób - zjadając chleb lub lembas. W tej grze bowiem mana jest na wagę złota! Ostatnie z zaklęć dostępne jest pod [5] - przyciągnięcie. Czar - moim zdaniem - raczej nieprzydatny, albowiem - fakt - sprawia, że przeciwnicy walczą między sobą, jednak kosztuje dużo punktów mana, co czyni go nieekonomicznym. ;) No, chyba że rzucicie go na bardzo silnego przeciwnika, którego w pojedynkę unicestwić nie zdołacie. Tyle wyjaśnień o czarach - teraz jeszcze słów kilka o taktyce walki. Zawsze pilnujcie, by miecz był wyciągnięty. Wprawdzie do walki się nam nie przyda, ale wykorzystamy go do dobijania. Najłatwiej jest razić przeciwnika kulą ognia, co powoduje jego przewrócenie, następnie podbiec i dobić mieczem. Jeśli atakuje nas więcej niż jeden przeciwnik, sposób jest identyczny, z tą różnicą, że używamy czaru błyskawic. W szczególnie trudnych przypadkach możecie zaszaleć i eliminować wrogów wyłącznie za pomocą magii (ot, błyskawica aż do skutku!) i nawet nie pozwolić im do siebie dobiec. Jednak ten sposób walki pochłonie dużą liczbę punktów mana, których później może nam zabraknąć. Tyle wyjaśnień, czas ruszyć w drogę! Za chwilę ruszamy w lewo, i ubijamy wilka oraz zabieramy flaszkę Miruvoru. Zawracamy w prawo, eliminując kolejne trzy wilki - i dochodzimy na skraj urwiska. Odbijamy w lewo, za moment czeka nas trudna potyczka z trollem (trzymajcie go na dystans i posyłajcie w jego kierunku kule ognia lub rzućcie czar przyciągnięcie i biegnijcie przed siebie, pozwalając zabić go orkom) i trzema orkami (2x błyskawica - i po sprawie), przy zwłokach których odnajdziemy dwie butelki z Miruvorem. Przed nami dwie drogi - pierwsza z nich prowadzi w dół i prosto, choć i tak my pójdziemy tą drugą - w górę i w lewo. Musimy pokonać cztery orki i łucznika (kulą ognia w łobuza!), mimo to w nagrodę zdobędziemy następne dwie flaszki uzupełniające punkty mana. Kolejne trzy orki do ubicia, a przed nami wyłania się sporych rozmiarów jezioro. Obchodzimy je z lewej strony **(rys. 26)**, rozprawiając się z następnymi dwoma orkami oraz łucznikiem - i zabieramy flaszkę Miruvoru. Wejście do kopalń znajduje się na końcu szlaku. Po obejrzeniu filmu czeka nas kolejne wyzwanie. Gdy sterujemy Aragornem, musimy pokonać bestię z jeziora. Walka jest stosunkowo łatwa, jeśli zastosuje się odpowiednią taktykę. Z prawej strony znajduje się mała wnęka w skale - schowajcie się w niej **(rys. 27)**. Teraz potwór nie jest w stanie nam nic zrobić, a my - spokojnie przełączając się na widok „z oczu" - bezbłędnie posyłamy strzały w kierunku jego trzech wystających z wody macek (po kolei). Łatwizna, zniszczenie każdej z nich jest wyłącznie kwestią czasu.

Rivendell

Za dużo do roboty to tu nie mamy. ;) Jedyne nasze zadanie to porozmawianie z każdym z uczestników narady oraz wyjście drzwiami, które znajdują się z lewej strony **(rys. 23)**. Czas znów ruszyć w drogę.

21

22

23

24

25

26

27

The Mines of Moria

Nie ukrywam – nie będzie lekko. Kopalnie Morii tworzą olbrzymi labirynt korytarzy. Łacno się w nim zgubić, a i orków jest w nim dobre pół setki! Znów kierujemy Gandalfem i do pomocy mamy krasnoluda Gimliego. Zabieramy flaszkę Miruvoru i korytarzem biegniemy prosto, eliminując oddział orków. Unikajcie kontaktu z nimi i pozwalajcie walczyć krasnoludowi. No, co pewien czas wesprzyjcie go w boju błyskawicą. Nie ma co ryzykować zdrowia, bo i tak zdążycie je stracić. ;) Przed nami drzwi - z prawej strony znajduje się mała dźwignia **(rys. 28)**, za którą trzeba pociągnąć (klawisz [Enter]). Wchodzimy do kolejnej komnaty, zabieramy butlę Miruvoru, przełączamy dźwignię i korzystając z otwartych drzwi - idziemy dalej. Ubijamy orki i podążamy prosto oraz skręcamy w prawo. Eliminujemy dwóch łuczników i schodzimy korytarzem – tu rozprawiamy się z nadciągającymi trzema orkami. Jeśli się dobrze rozejrzycie, znajdziecie wejście na górę - na skalną półkę **(rys. 29)**, gdzie znajduje się lembas. Schodzimy i idąc mostem - wkraczamy do dużej sali z obeliskiem w centrum. Eliminujemy orków i rozglądamy się. Z sali prowadzą trzy drogi. Jeśli pójdziemy w lewo, odnajdziemy flaszkę Miruvoru, w prawo - natrafimy wyłącznie na przepaść. Wniosek jest prosty - podążamy prosto. Przechodzimy przez małe salki i tłuczemy przeciwników – dochodzimy do dużej komnaty i kolejnego skrzyżowania labiryntu **(rys. 30)**. Droga z lewej strony zaprowadzi nas do butli Miruvoru. Ta prowadząca w prawo po chwili się rozgałęzia - z lewej strony czyha na nas dwóch orków (zdobędziemy chleb), z prawej - łucznik (i flaszka Mirvoru). Uważajcie, by nie wpaść do szybu! Wracamy zatem do głównej komnaty i wybieramy trzecią z możliwych dróg – na wprost. W centrum następnej sali znajduje się winda, którą zjeżdżamy na niższy poziom kopalni. Przed nami ponownie wybór - z lewej strony znajdziemy wyłącznie chleb. Wracamy i tym razem podążamy w prawo, przedzierając się przez mały oddział orków (dwóch wojowników i trzech łuczników). Po raz kolejny znajdujemy się w imponujących rozmiarów komnacie i przed wyborem drogi, jaką podążyć **(rys. 31)**. Ta na wprost jest zamknięta. Tą na lewo trafimy do dwóch małych komnat, w których - po pokonaniu orka i łucznika - zdobędziemy chleb. Prawidłowym wyborem okazuje się zatem droga prowadząca w prawo. Pnie się ona kamiennym szlakiem pod górę, a przejścia strzeże aż 7 orków i 2 łuczników. Błyskawicą, drani, błyskawicą! Jeśli udało się wam przebić, oznacza to, że znajdujecie się w sali z małą studnią pośrodku. Z sali po lewej stronie zabieramy flaszkę magicznego napoju, podążamy prosto i robimy małą przerwę na obejrzenie przerywnikowej scenki – ukazuje ona drużynę rozbijającą pierścień obozu. To jednak nie koniec, po krótkim odpoczynku czas na dalszą wędrówkę. Otwieramy za pomocą dźwigni drzwi, ubijamy orki i rozglądamy się w pobliskiej komnacie. Ponieważ będziemy musieli do niej wrócić, dla ułatwienia nazwijmy ją „główną” **(rys. 32)**. Znowu trzy drogi do wyboru. Jeśli wybierzemy tę prosto, znajdziemy dźwignię opuszczającą pierwszy most. Tę w prawo - obejrzymy scenkę ukazującą, że ktoś nas śledzi (to oczywiście Golum), odnajdziemy butlę Miruvoru, a także most, który przed chwilą włączyliśmy (z lewej strony). Przechodzimy drugą stronę i tam wdajemy się w walkę aż z 5 orkami, dwoma łucznikami i co z tego wszystkiego najstraszniejsze - trollem. To już prawie koniec, zatem nie żałujcie błyskawic i kul ognia! Krasnolud powinien wdać się w walkę w zwarciu z trollem, a wy ostrzeliwać go z bezpiecznej pozycji. W następnej sali znów staniemy przed wyborem drogi - ta w prawo zaprowadzi nas do dwóch flaszek Miruvoru i chleba, ta w lewo - do dźwigni uaktywniającej drugi z mostów. Teraz możemy wrócić do komnaty, którą nazwaliśmy główną - i podążać w lewo. Za pomocą dźwigni otwieramy drzwi, oczyszczamy salę z orków, zabieramy butelkę Miruvoru z wnęki na wprost i podążamy w prawo. Przechodzimy mostem, który niedawno włączyliśmy - i dochodzimy do żelaznych drzwi.



3 Passages

Labiryntu ciąg dalszy. Początek jest bardzo prosty – ot, wystarczy wciąż iść przed siebie i eliminować orki (a tych będzie sporo!). Rozglądajcie się w poszukiwaniu flaszek Miruvoru oraz chleba! Po dojściu do drzwi (standardowo otwieramy je dźwignią) drużyna rozbije następny obóz. Przed nami trzy drogi **(rys. 33)**. Ta w lewo zaprowadzi nas do flaszki Miruvoru, jednak po drodze będziemy musieli uporać się z orkiem i łucznikiem (to wydatek, jaki się opłaca). ;) Wracamy do miejsca startu. Droga pośrodku daleko nas nie zaprowadzi, mimo to na końcu odnajdziemy lembas. Pozostaje zatem podążać tą z prawej strony, albowiem jest właściwa. Pnie się ona pod górę kamiennym szlakiem, na którym wręcz roi się od orków. To już ostatnie momenty, więc do walki możecie wykorzystać cały zapas magicznego płynu. Na końcu odnajdziemy sale z flaszką, dźwignią i drzwiami. Przechodzimy do pomieszczenia tronowego. Natychmiast zaatakują nas dwa jaskiniowe trolle. Wprawdzie jest to walka finałowa, jednak nie martwmy się - przeciwnikami zajmą się nasi przyjaciele. Z kolei nasze zadanie to odszukanie wyjścia z komnaty. W centrum sali znajduje się pomnik przedstawiający Króla Krasnoludów. W jego pobliżu stoją cztery kamienne rzeźby. Nasza powinność to nieznacznie przesunąć (klawisz [Enter] - i pchamy) każdą z nich do przodu na wystające z podłogi płytki **(rys. 34)**. Odbite od kryształów promienie światła otworzą pobliskie wrota. Przechodzimy dalej, by obejrzeć scenkę przedstawiającą Gandalfa czytającego księgi.

2nd Hall

Znowu sterujemy sympatycznym hobbitem. Proponuję często zapisywać stan gry, bo etap ten jest wyjątkowo trudny. Przed nami znajduje się olbrzymia sala wypełniona orkami. Do pomocy mamy Gimliego, choć to raczej my będziemy pomagać jemu. I to nieznacznie, bo moją dobrą radą jest, aby nie mieszać się do walki z orkami. Wprawdzie Frodo zamiast patyka dysponuje już mieczem, jednak i tak kiepski z niego szermierz. Jedyny wyjątek możecie uczynić dla łuczników - trzy celne ciosy i po przeciwniku. Ale gdy natraficie na wojowników - po prostu biegnijcie i pozwólcie krasnoludowi wykonać „brudną robotę". Tyle tytułem wyjaśnień. Biegniemy dokładnie na wprost aż do końca olbrzymiej sali. Przed nami znajduje się mała pytka **(rys. 35)** w podłodze – jeśli staniecie na niej, spowoduje to otwarcie wrót, którymi mamy się wydostać. I wszystko byłoby pięknie, gdyby nie to, że jeżeli zejdziemy z niej, drzwi się zamkną. Trzeba poszukać innego rozwiązania. Nad nami znajduje się półka skalna, do której prowadzi złamany cokół. Obecnie znajduje się na niej łucznik, który niemiłosiernie razi w nas strzałami. Skoro jemu udało się tam wejść, to i naszemu zręcznemu Hobbitowi powinno się udać! Odbijamy w lewo i dochodzimy do krawędzi podłogi, za którą rozciąga się przepaść. Teraz najtrudniejszy moment - musimy przeskoczyć na drugą stronę. Po pierwsze, ustawcie się na samym końcu podłogi w takim miejscu, by odległość do przeskoczenia była jak najmniejsza. Zapiszcie stan gry - i hop! Pierwszy skok się udał - wspaniale. Odwracamy się w lewo i już za chwilę zmuszeni jesteśmy wykonać jeszcze jeden, i to trudniejszy **(rys. 36)**. Po drugiej stornie wspinamy się na półkę skalną złamanym cokołem i zabijamy irytującego łucznika, zabierając przy okazji chleb. Przed nami znajduje się pokaźnych rozmiarów kloc metalu. Ustawcie się za nim i tak jak to było z rzeźbami - pchajcie, aż spadnie na dół. Wracamy. Możliwości są dwie - albo zeskoczycie (strata ponad połowy energii), albo wrócicie w ten sam sposób, w jaki się tu dostaliście (co jest - moim zdaniem - o wiele trudniejsze). Teraz kloc metalu ustawiamy na przycisku otwierającym drzwi - wrota na stałe się otworzą. Pozostaje tylko się do nich dostać, co wcale proste nie jest. Zabieramy chleb z lewej strony i cofamy się w pobliże miejsca, z którego zaczynaliśmy wędrówkę **(rys. 37)**. Odbijamy w prawo, dźwignią uruchamiamy most, eliminujemy orków i przemy do przodu, przechodząc wąskimi kładkami (uwaga, ostrożnie!). Zabijamy kolejne dwa orki, zabieramy chleb znajdujący się z lewej strony - pod ścianą, i podążamy przed siebie, by po chwili dojść do następnego mostu. I problem, bo dźwignia, która go uruchamia, znajduje się po drugiej stornie! Tak dużej wyrwy nie uda się nam przeskoczyć i zmuszeni jesteśmy poszukać innego rozwiązania. Tuż obok znajduje się drabinka, po której dostaniemy się na górę. Co ciekawe, można wejść po niej wyłącznie z jednej strony (tej dalszej) **(rys. 38)**. Na górnej platformie czyha kilka orków - nie traćcie czasu i energii na walkę z nimi i po prostu szybko biegnijcie przed siebie. W razie potrzeby możecie użyć pierścienia - zapewnia niewidzialność, jednak nie wolno z niego korzystać zbyt długo, albowiem po ok. 20 sekundach zakończy się to naszą śmiercią. Platforma zakręca łukiem i zakończona jest kolejną drabinką; tym razem prowadzi ona w dół. Przed nami trudny moment - koniecznie zapiszcie grę! By wskoczyć na drabinkę, należy ustawić się tuż koło niej (równolegle) **(rys. 39)** i mimo że chcemy zejść - wcisnąć [strzałkę do góry]. Frodo wskoczy na drabinę i teraz spokojnie po niej zejdziemy. Szybko przełączamy dźwignię aktywującą most i pozwalającą przedostać się do nas Gimliemu. Chowamy się za plecami krasnoluda, gdy ten będzie zmagał się z orkami - i następnie szybko biegniemy przed siebie i w prawo, do otwartych wcześniej wrót. Już prawie wydostaliśmy się z kopalni Moria. Jak na finał przystało, czeka nas decydująca walka - tym razem przeciwnikiem będzie olbrzymi demon Balrog. Podczas walki znów będziemy kierowali Gandalfem. Sposób na zabicie Barloga jest wyłącznie jeden - dlatego w pełni zastosujcie się do moich wskazówek. Potwór regularnie ciska w nas kulami ognia. Powinniśmy wykonywać uniki lewo-prawo i podbiec do niego. Jedyny czar zdolny zranić demona to błyskawica. Niestety nie jest to dość skuteczne i powoduje jedynie chwilową nieprzytomność wroga. Trwałą ranę zadamy mu wyłącznie za pomocą naszego miecza. Plan jest prosty. Po tym, jak staniemy tuż przed potworem, uderzamy go błyskawicą **(rys. 40)**. Następnie podbiegamy do przodu, zadajemy trzy ciosy mieczem i odskakujemy. Potwór odzyska świadomość, ale nim zdąży nas zranić, ponownie razimy weń błyskawicą. Po ok. 10 takich seriach walka zakończy się naszym zwycięstwem. Na koniec jeszcze kilka uwag. Po pierwsze, koniecznie odskakujcie od potwora, bowiem gdy będziecie za blisko, zamiast kuli ognia uderzy mieczem. Jedno trafienie (nie da się zablokować) i jesteśmy martwi. Po drugie, nie starajcie się trafić go mieczem więcej niż trzy razy podczas jednego podejścia - wtedy nie zdążycie się wycofać. I wreszcie po czwarte, gdy punkty mana będą na ukończeniu, Aragorn rzuci butelkę Miruvoru i będzie tak robił za każdym razem. (Chociaż tym nie musimy się przejmować.)

Lothlorien

Podobnie jak w Rivendell, nie mamy tu zbyt wiele pracy. Nasze zadanie to porozmawianie z każdą obecną osobą, wyjście i obejrzenie przerywnikowego filmu.



Orc Dam

Sytuacja jest bardzo prosta - mamy oczyścić wybrzeże z wszystkich napotkanych przeciwników. Droga prowadzi cały czas prosto, więc zabłądzić nie można. ;) Przyda się wam jednak garść wskazówek dotyczących samej walki. Po pierwsze, napotkamy nowych przeciwników - orków „nowej generacji" **(rys. 41)**; są one wytworem czarodzieja Sarumana, genetyczną krzyżówką orków z goblinami. Łobuzy są bardzo wytrzymałe, niezwykle szybkie i silne. Będą parować większość zadawanych przez nas ciosów - dlatego na ich ubicie trzeba poszukać innego sposobu. Ponieważ znów sterujemy Aragornem, idealnie nada się do tego kopniak. Uderzamy przeciwnika mieczem i jeśli ten zablokuje - natychmiast posyłamy mu do powąchania nasz but. ;) Teraz standardowo wystarczy doń podbiec i dobić gada. Po drugie, do ubicia będą dwa trolle. Nie powinno być z nimi większego problemu - pamiętajcie, że do zabicia jednego potrzeba ok. 20 strzał. I wreszcie po trzecie, będziemy wspomagani przez naszych przyjaciół. Nie zachowujcie się samolubnie i im też pozwólcie trochę pozabijać. ;) Innymi słowy mówiąc, w razie większych problemów chowajcie się za ich plecami. ;) Po zabiciu ostatniego przeciwnika powinniście zobaczyć informację, że wybrzeże jest czyste. Zadanie wykonane!


41


42

43

44

45

Amon Hen

Tu już będzie o wiele trudniej i bardziej skomplikowanie. Zapadła noc, a w okolicy czają się spore zastępy przeciwników. Do pomocy mamy jedynie Froda - gorzej już chyba być nie mogło? ;) OK, dość narzekania - to już ostatni etap gry, więc czas szczęśliwie dotrzeć do końca. Podążamy przed siebie i kierujemy się w pobliże pierwszego ogniska, którego płomień pojawi się za niedługo na horyzoncie **(rys. 42)**. Ubijamy wilki, wojownika i znajdującego się przy ognisku łucznika. Zabieramy chleb, leczymy rany i odwracamy się w prawo. Przed nami drugie ognisko, do którego się kierujemy. Trzech wojowników ubitych (mogą być z nimi problemy), a my stajemy przed wyborem. Z prawej strony znajduje się jaskinia, do której możecie zajrzeć (2 wilki, wojownik i chleb jako nagroda), jednak przede wszystkim powinniśmy podążać prosto, eliminując 2 łuczników. Zapiszcie stan gry i zeskoczcie na dno wąwozu. Jeśli udacie się w prawo, zaczną się poważne problemy - zaatakują dwa trolle wspierane przez cztery wilki **(rys. 43)**. Walka jednocześnie z całym towarzystwem to samobójstwo, dlatego trzeba trochę pobiegać, by je rozproszyć. Przemieszczamy się zatem przed siebie i kierujemy w stronę dużej polany oraz znajdującego się tam ogniska (przy okazji zabieramy dwa bochenki chleba). Zatrzymujemy się na chwilę i nim nadejdą trolle, rozprawiamy się z wilkami. Teraz gwałtownie zawracamy, biegnąc co sił w nogach do wąwozu, w którym zaczynaliśmy tę potyczkę. Przy odrobinie szczęścia trolle nie podążą za nami, dzięki czemu będziemy mogli odpocząć, wyleczyć rany i następnie cichutko się do nich podkraść. Teraz wystarczy posłać w ich kierunku 40 strzał - i gotowe! Jeśli jednak szczęście wam nie dopisuje i trolle będą was ścigać, zastosujcie starą metodę, która polega na bieganiu, wystrzeleniu kilku strzał i gdy trolle się zbliżą - uciekaniu. Kilkanaście rund i bestie padną martwe. Wracamy na główną polanę i od ogniska podążamy w prawo. Pozornie dalsza droga jest zablokowana tylko wielkimi kamieniami - już za chwilę wyłoni się olbrzymi troll, rozrzucając je na boki. Skoro przed chwilą jednocześnie podołaliśmy dwu takim bestiom, ubicie pojedynczego osobnika problemów raczej wam nie sprawi. Podążamy przed siebie i eliminujemy trzy wilki oraz łuczników (jednego z nich trzeba będzie ustrzelić z łuku, bo na półkę skalną nie ma wejścia). Schodami znajdującymi się po lewej stronie wchodzimy na górę i kolejnymi wspinamy się w lewo. Z prawej strony, na półkach skalnych znajdują się łucznicy - zestrzelcie ich za pomocą łuku. Biegniemy przełęczą, by po chwili napotkać ostatniego już w tej grze trolla. Po jego ubiciu biegniemy przed siebie i drogą z lewej strony wspinamy się pod górę. Ponownie zyskujemy kontrolę nad Frodem. Prawdę mówiąc, nie wiem, po co, ale cóż - robimy, skoro nam każą. ;) Odwracamy się i biegniemy w lewo. Natrafimy na bardzo liczną grupę orków - moja rada brzmi jak wcześniej - nie przejmujcie się nimi i biegnijcie przed siebie. Nie ma sensu wdawać się w walkę. W razie większych kłopotów możecie na chwilkę użyć pierścienia – pozostaniecie niewidoczni i przedostaniecie się obok blokujących drogę wrogów. Podążamy w prawo wzdłuż skały **(rys. 44)**. Na końcu znajdują się schody pozwalające na nią wejść. Cały czas biegniemy przed siebie - szlak prowadzi wyłącznie w jednym kierunku. Schodami wspinamy się na sam wierzchołek góry. Po dostaniu się na szczyt ponownie pokierujemy Aragornem. Również jego mamy doprowadzić w to samo miejsce, co i Froda. Ponieważ to już ostatni etap, dla relaksu możecie pozabijać wszystkie orki blokujące drogę na szczyt. Lub jeśli szkoda wam na to czasu, po prostu biec! Czas na batalię finałową. Znów musimy zmierzyć się z nazgulem. Łobuz tym razem dosiada olbrzymiego smoka, przez co walka z nim staje się naprawdę trudna. No, chyba że zna się kilka sztuczek, jakich zaraz was nauczę. ;) Z prawej strony znajduje się wielki kamienny tron – wspinamy się tam. Doskonale się on sprawdza jako tarcza i chroni nas przed smoczym oddechem. Teraz wystarczy dokładnie wycelować z łuku i posłać w stronę bestii kilkanaście strzał. To jednak nie koniec! Ranny potwór poderwie się do lotu. A to oznacza, że tym razem będziemy pełnili rolę działka przeciwlotniczego. ;) nazgul będzie zataczał koła - o trafieniu go w locie zapomnijcie - nie ma na to szans! Jednak po dwóch lub trzech zatoczonych okręgach ustawi się dokładnie na wprost nas i poszarżuje lotem koszącym w dół. To jedyny moment, w którym nasza strzała może go trafić **(rys. 45)**! Nie bójcie się bestii - tron uchroni nas przed większymi obrażeniami. Dwa celne trafienia oznaczają wygraną walkę - zjawi się Legolas, który celnym strzałem przebije szyję bestii i pośle ją wprost do piekła, skąd nigdy nie powinna wychodzić! To już koniec przygody. Pozostaje cierpliwie poczekać około roku, kiedy światło dzienne zobaczy druga część trylogii o tytule „Dwie wieże". Do zobaczenia za rok - na koniec zachęcam do obejrzenia filmu lub jeszcze lepiej - przeczytania książki. Dla mnie, od lat pozostaje ona zdecydowanym „numerem jeden" w osobistej bibliotece.

KONKURS COLIN DRIVING FORCE

PODCZAS GDY WIĘKSZOŚĆ Z NAS SIEDZI W DOMU, LEPIĄC PIEROGI Z KAPUSTĄ I GRZYBAMI, LUB ZAPRZYJAŹNIAJĄC SIĘ Z KARPIEM, KTÓREGO NIEDŁUGO TRZEBA BĘDZIE ZJEŚĆ, KIEROWCY RAJDOWI NIE PRÓŻNUJĄ, Z RYKIEM SILNIKA ŚMIGAJĄC PO ŚLISKICH, KRĘTYCH TRASACH ZIMOWYCH ODCINKÓW SPECJALNYCH. ZAZDROŚCISZ IM? NIEPOTRZEBNIE - TERAZ I TY MOŻESZ POCZUĆ SIĘ JAK ZAWODOWY KIEROWCA - WYSTARCZY, ŻE MASZ KONSOLĘ PLAYSTATION 2 I WYGRASZ W NASZYM KONKURSIE.

DLA WSZYSTKICH GRACZY, MARZĄCYCH O KARIERZE PRO-DRIVERA, WRAZ Z FIRMĄ CD-PROJEKT, DYSTRYBUTOREM GRY COLIN MCRAE RALLY, PRZYGOTOWALIŚMY KONKURS, W KTÓRYM WYGRAĆ MOŻNA KIEROWNICĘ RAJDOWĄ LOGITECH DRIVING FORCE, WRAZ Z GRĄ COLIN MCRAE RALLY 3 W WERSJI NA PLAYSTATION 2. NAGRODA JEST CENNA, WIĘC MAMY TYLKO JEDEN TAKI ZESTAW, A DO TEGO PYTANIE NIE JEST WCALE ŁATWE. WARTO JEDNAK POSZPERAĆ - TAKŻE W POPRZEDNICH NUMERACH ACTION PLUSA - BY ZWIĘKSZYĆ SZANSĘ NA JEJ ZDOBYCIE.

ABY WZIĄĆ UDZIAŁ W KONKURSIE, NALEŻY ODPOWIEDZIEĆ NA JEDNO BARDZO PROSTE PYTANIE:

JAKĄ CZĘŚĆ CIAŁA ZŁAMAŁ COLIN MCRAE PODCZAS UBIEGŁOROCZNEGO RAJDU NA KORSYCE?

BY TROCHĘ UŁATWIĆ ZADANIE, PODSUWAMY WAM TRZY MOŻLIWOŚCI - JEDNA Z NICH JEST PRAWDZIWA.

A) STOPĘ
B) KCIUK
C) SZCZĘKĘ



W KONKURSIE BIORĄ UDZIAŁ OSOBY, KTÓRE PRZEŚLĄ PRAWIDŁOWĄ ODPOWIEDŹ KONIECZNIE NA KARTCE POCZTOWEJ POD ADRES REDAKCJI.

CZEKAMY DO 15.1.2003.

POWODZENIA!

FUNDATOREM NAGRÓD JEST FIRMA CD-PROJEKT.





UWAGA!
WZIĘCIE UDZIAŁU W KONKURSIE JEST RÓWNOZNACZNE Z WYRAŻENIEM ZGODY NA PRZETWARZANIE DANYCH OSOBOWYCH PRZEZ WYDAWNICTWO BAUER SP. Z O.O., SP. K. UL. MOTOROWA 1, 04-035 WARSZAWA, ORAZ WYKORZYSTYWANIE ICH W CELACH PROMOCYJNYCH I MARKETINGOWYCH.



Hitman 2

Jego sztuka to sztuka zabijania!

Producent: **IO Interactive**
Wydawca: **Cenega**
Wymagania: **PIII 450, 128 MB RAM,**
Akcelerator: **16 MB**
Multiplayer: **nie**
Inne platformy: **PSZ, Xbox**

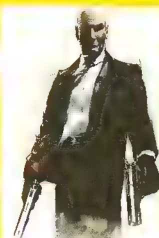


RZUT OKIEM

Przygody łysego Rumuna z kodem paskowym na głowie zachwyciły graczy i krytyków na całym świecie. Hitman 2 urzekł przede wszystkim nieliniowością - każdą misję można przejść na tyle sposobów, że grasz właściwie na okrągło - pierwsze jej przejście to na dobrą sprawę dopiero początek przygody. Z tego też powodu wybraliśmy w poradniku najlepsze - naszym zdaniem - rozwiązanie problemów postawionych przed graczem: zazwyczaj takie, jakie zapewnia najwyższą ocenę w grze, czyli Silent Assassin. Jednocześnie w tych misjach, w których znajdują się ciekawe rozwiązania alternatywne, zamieściliśmy ich skrótowy opis. Mamy nadzieję, że poniższa solucja oraz garść zamieszczonych przez nas porad przyda się zarówno tym, którzy dopiero poznali pana 47, jak i weteranom, dla których zabójca o niejasnej przeszłości nie jest już postacią zagadkową, ale zastanawiają się oni, co by tu jeszcze można było "zepsuć". Pistolet - koniecznie z tłumikiem - w dłonie, odpalcie komputer lub konsolę i przygotujcie się na dawkę adrenaliny, jakiej nie dostarcza chyba żadna inna gra dostępna w chwili obecnej na rynku.

Informacje na temat fabuły, jakie otrzymuje gracz, są tak szczątkowe, że w zasadzie nawet po przejściu gry można się zastanawiać, o co w tym wszystkim chodzi, a internetowe boards, poświęcone grze, buzują od domysłów i interpretacji fabuły. Nasi redakcyjni detektywi przybywają z pomocą – oto, jak w telegraficznym skrócie wygląda druga część historii płatnego zabójcy...

1. Sergei Zavorotko, liczący się w światku gangster, prowadzi szemrane interesy z rosyjskimi generałami – stawką jest nowoczesny system naprowadzania rakiet z nuklearnym ładunkiem.



2. Zavorotko kontaktuje się z Agencją. W imię wspólnych korzyści decydują się współpracować (w rzeczywistości Rosjanin jest tylko marionetką Agencji). Agencja uwalnia ojca Vittorio od włoskiego Mafioso – teraz zarówno Sergei, jak i Diana mają haka na 47.

3. Sergei nie ma zamiaru dyskutować z generałami - 47 zajmuje się niepokornymi wojskowymi. Ostatni z pozostałych przy życiu generałów chce uciec z systemem naprowadzania do Niemiec. 47 jest szybszy.

4. Zavorotko sprzedaje system niejakiemu Hyamoto. Agencja wysyła 47, aby go odebrał. Sergei ma pieniądze, Agencja system, a Hyamoto nie żyje – wszyscy są zadowoleni.

5. Sprawa skończyłaby się w tym momencie, gdyby nie Charlie Sidjan – programista, który opracował system. Okazuje się, że działa on na dwa fronty (dla Agencji i Sikhów). Zarówno on, jak i przywódca indyjskiego kultu muszą zginąć.

6. Agencja wystawia Sergeia, a Sergei wystawia 47.

7. Reszta, jak mówią, jest historią. Wątek ładunków jądrowych jest po prostu wątkiem ładunków jądrowych i kolejnym powodem, dla którego zginąć musiał Deewana Ji. Wydaje się, że Ahmed Zahir i Mohammad Amin byli po prostu przypadkowymi ofiarami ukrytego w cieniu wielkiej polityki konfliktu.

8. O ile tożsamość "pana z teczką" nietrudno odgadnąć (jest on łącznikiem Sergeia z Agencją), to zagadką pozostaje pochodzenie numeru 17. Można odnieść wrażenie, że autorzy przygotowują nas na spotkanie z panem 01. Brr...

9. Czy Tobias (jak przedstawiał się w "jedynce" 47) rzeczywiście (choćby chwilowo) uwolnił się od Agencji po wydarzeniach z części pierwszej? Wskazówki szukaj na piętrze Gontranno Sanctuary - zwróć uwagę na witraż. Kim naprawdę jest ojciec Vittorio...?

Wskazówki ogólne

❑ Wydawać by się mogło, że to najprostsza z porad, ale naprawdę nie wolno jej zlekceważyć. Pamiętaj, by przed misją dokładnie obejrzeć materiały dodatkowe - warto to zrobić - choćby po to, by dokładnie wiedzieć, jak wygląda twój cel.

❑ Zanim zaczniesz grać na poważnie, warto przejść każdą misję "na dziko", ze spluwami w rękach i nie przejmując się tym, że ktoś wykryje twoje działania. Zapomnij o dyskrecji, postaraj się natomiast poznać mapę - dokładniej zaś układ pomieszczeń i ścieżki strażników.

❑ Kiedy jesteś w przebraniu, nigdy nie biegaj - wzbudza to podejrzenia i prawie na pewno zostaniesz wtedy wykryty. Pamiętaj też, że kamuflaż należy wybierać, kierując się rozsądkiem - najlepsze są stroje zakrywające twarz i łysinę Mr 47.

❑ Korzystaj z mapy. Weteranom pierwszego Hitmana z pewnością trudno będzie się do tego przyzwyczaić, ale w Silent Assassin pełni ona taką samą rolę, jak np. w Metal Gear Solid - jest po prostu nieocenioną pomocą. Kiedy zjawisz się w nowym miejscu, zawsze jej używaj, aby przestudiować działania strażników.

❑ Opis, który przygotowaliśmy, stawia na bezszelestne dokonywanie zamachów. Pamiętaj jednak - jeśli chcesz postrzelać, droga wolna. Hitman 2 jest równie dobrym FPS-em jak skradanką.

01. Anathema

mapy 1, 2

Twoim pierwszym celem będzie zdobycie kostiumu - dlatego musisz zakraść się do, ekhm, strażnika oddającego mocz. Proponuję użyć chloroformu, a śpiącego makaroniarza przeciągnąć do miejsca startu. Już w przebraniu jak najspokojniej wejdź na teren posiadłości (tymi drzwiami, którymi wyszedł nasz drzemiący przyjaciel). Idź teraz w prawo, trzymając się z dala od strażników - objedź dom dookoła. Powinieneś trafić na lokację z basenem - wejdź po drabinie na dach. Na mapie sprawdź sytuację. Jeśli nikt nie pilnuje akurat basenu, przejdź wzdłuż balkonu, otwórz drzwi i zajmij się don Guillianim. Jeśli jest inaczej – przeczekaj, strażnicy w końcu sobie pójdą (don Guilliani zawsze wraca do własnego gabinetu - zawsze też stoi tyłem do drzwi; polecam nimi wejść). Każdy wystrzelony nabój obniża twoją ocenę, dlatego najlepszym narzędziem będzie garota. Kiedy będzie już po wszystkim, zabierz klucz i jak gdyby nigdy nic - wróć na balkon. Stamtąd przejdź z powrotem na dach i trzymając się ściany, wejdź na gzyms. Idź po nim powoli - w końcu zobaczysz pod sobą zejście do piwnicy. Zeskocz, wejdź do środka i otwórz



02. St. Petersburg Stakeout

mapa 3, 4, 5

Na tej mapie istnieje spore ryzyko, że coś pójdzie nie tak - po pociągnięciu za spust polecam zasave'ować grę. Ale od początku. Zaraz po rozpoczęciu misji podbiegnij do skrzynki kontaktowej. Wyciągnij karabin, odwróć się w lewo i wbiegnij na tory - idea jest taka, by ominąć ciekawskiego przechodnia. Zresztą - popatrz na mapę i samodzielnie zdecyduj, jak go omnąć. Wbiegnij po schodach i idź przed siebie - po chwili natrafisz na zejście w dół (w przejściu po lewej stronie). Uważaj na patrolującego "komnatę" strażnika; i czym prędzej przejdź przez jedyne drzwi w tym pomieszczeniu. Zamknij je za sobą, a wytrychem potraktuj następne. Tunelami musisz dojść do miejsca, gdzie czeka na ciebie darmowy kostium - polecam rzucić okiem na mapę. Gdy będziesz już przebrany, ponownie zanurz się w podziemiach Leningradu - stąd ruszaj do następnego wyjścia - tego, które zaprowadzi cię w okolice czekającego na odjazd trucka. Wejdź do jego tylnej części (nie biegnij!), kucnij - i czekaj. Kiedy samochód się zatrzyma, zbadaj sytuację (z pomocą mapy) - gdy droga będzie wolna, wejdź do budynku. Stąd prosta droga na trzecie piętro. Słuchaj wskazówek i zdejmij generała nr 1. Teraz musisz już tylko wrócić. Tylko... na drugim piętrze radzę ci zrobić zmyłkę (będzie tędy wchodził strażnik) - prawdopodobnie warto porzucić snajperkę. Obierz tę samą ścieżkę, którą tu przyszedłeś. Wszystkich napotkanych ludzi omijaj szerokim łukiem – nieważne, czy to wojsko, przechodnie czy goryle.

Rozwiązania alternatywne

❑ Równie skuteczne jest podejście bezpośrednie: kiedy zejdziesz do komnaty z szafkami (tej, która przez zamknięte drzwi prowadzi do kanałów), unieszkodliw patrolującego ją strażnika i zabierz jego strój (wraz z bronią). Delikwenta schowaj za szafą i wejdź do kanałów. Wyjdź w pobliżu budynku Puschkina - do środka wejdź tylnymi drzwiami. Po schodach wejdź na górę (uważaj na strażników) i zdejmij pana, który trzyma kieliszek, nie pali i jest łysy.

03. Kirov Park Meeting

mapa 6, 7

To chyba najłatwiejsza misja w grze - sam się zdziwisz, jak gładko ci pójdzie. Na początek podejdź do punktu kontaktowego i zabierz bomby (nic więcej). Obie. Teraz w miarę możliwości, i "niepozornie", zejdź do kanałów - najbliższym otworem. Dojdź do miejsca, które zaznaczyłem na mapie. Powoli wyjdź z kanałów i przycupnij za skrzynką. Prędzej czy później w zasięgu wzroku powinien pojawić się szofer cwaniaczek. Zajdź go od tyłu, kiedy będzie załatwiał potrzebę fizjologiczną – i spraw, by przyśniła mu się caryca Katarzyna. Zabierz jego kostium i powolutku podejdź do limuzyny. Załóż bombę i równie powoli wróć. Załóż na siebie własny garnitur i wróć do początku. Po drodze zajrzyj jeszcze w kolejne, wyszczególnione na mapce miejsce - tam zaś wejdź po drabinie i załóż kolejny ładunek. Wracaj do łódki. Teraz to już tylko kwestia czasu - najwyższą ocenę masz w kieszeni.

Rozwiązania alternatywne

❑ Jeśli masz szybką rękę, spróbuj zdjąć cele za pomocą snajperki. Dobre pozycje to wieża kościoła (nietrudno się tam zakraść, ale uważaj na strażnika na samej górze) i antena rozgłośni radiowej. W tym przypadku bomby możesz potraktować jako zabezpieczenie.

celę ojca Vittorio. Kiedy sprawa się wyjaśni, wróć tą samą drogą, którą tu przyszedłeś. Twoja emerytura właśnie oficjalnie się skończyła.

Rozwiązania alternatywne

❑ Guillianiego możesz także zdjąć za pomocą karabinu snajperskiego (znajdziesz go w garażu). Najlepszym miejscem, z którego możesz oddać strzał, jest wzgórze, skąd zaczynasz.

❑ Jeśli nie zależy ci na cichym załatwieniu sprawy, zajmij się także bratem mafiosa; w jego kieszeni znajdziesz kluczyki do samochodu.



04. Tubeway Torpedo

mapa 8, 9, 10 11

Ta misja jest długa i wymagająca. Spójrz na mapę - wyjdź z kanałów tam, gdzie widać dużą czerwoną strzałkę. Postaraj się, by żołnierz pilnujący wyjścia na powierzchnię, stał do ciebie tyłem. Uśpij go chloroformem i schowaj za drewnianą bramą. Unikaj jego kompanów i podejdź do znajdującej się w okolicach skrzynki - znajdziesz tam potrzebne narzędzia (przede wszystkim niezbędną bombę). Teraz ruszaj w stronę ciężarówki - załaduj się do niej i czekaj. Kiedy dojedziesz na miejsce, postaraj się, by nikt nie widział, jak wychodzisz. Wejdź do budynku - pamiętaj, by iść spokojnie, nie wykonywać gwałtownych ruchów oraz nie zbliżać się zbytnio do nowych towarzyszy. Z piętra zabierz broń i wejdź do windy. Teraz do pokoju, w którym znajduje się strój oficera (popatrz na mapę) - i zabierz go. Stąd dojdź do centrum komunikacji - na miejscu, strzałem z uciszonego pistoletu, zniszcz, ogromną szafę. Idź dalej (pamiętaj, aby chować się we wnękach przed nadchodzącymi z naprzeciwka patrolami), aż dojdziesz do kolejnej windy - użyj jej, aby zjechać na niższy poziom. Ostrożnie dojdź do pokoju obserwacyjnego - celny strzał zbije szybę i zabije generała. Powodzenia. Wróć tą samą drogą - musisz się dostać do zaznaczonego pomieszczenia (sewer station). Spiesz się powoli - nie wzbudzaj podejrzeń, ale i strzeż się pościgu. Kiedy zdetonujesz bombę - biegnij! Jeśli nie trafisz od razu do wyjścia, zaszyj się gdzieś - strażnicy w końcu sobie pójdą. Droga wolna.

Rozwiązania alternatywne

❑ Czy zastanawiałeś się, do czego służą pager i telefon, które znalazłeś w skrzynce? Otóż, telefon dzwoni właśnie na pager. Możesz położyć pager przy drzwiach, gdzie generał torturuje Smitha - i z ukrycia zadzwonić.W ten sposób wyciągniesz przeciwnika z jego bezpiecznej przystani.

05. Invitation To A Party

mapa 12, 13, 14

Po kolei - idź do punktu kontaktowego i zabierz truciznę. Teraz wróć do początku - zakradnij się - najpierw do bocznych drzwi (użyj wytrycha), potem, już na terenie ambasady, do drzwi od garażu. Popatrz na mapę - goryl za drzwiami powinien stać do nich tyłem, podczas gdy jego kompan odwiedza inne komnaty. Wyciągnij pistolet, wejdź tam i dwa razy uderz go kolbą w głowę, po czym natychmiast biegnij do pokoju dla służby. Przebierz się za kelnera i idź do kuchni. Zabierz kieliszek i wejdź po schodach. Zajrzyj do męskiej toalety. Kiedy wejdzie tam jeden z gości, załatw go chloroformem. Kiedy Niemiaszek będzie już gryzł kafelki, nalej truciznę do kieliszka (wybierz poison w inventory, kiedy trzymasz kieliszek) i podaj go ostatniemu z generałów. Idź za nim do toalety, tam rozbierz unieszkodliwionego wcześniej gościa. W jego łaszkach wejdź do głównej sali. Kiedy agent Spetznazu zacznie grozić ambasadorowi - śledź ich. Wejdź do pokoju sąsiadującego z tym, do którego wejdą. Poczekaj, aż Rosjanin odwróci się tyłem do drzwi prowadzących z pokoju, w którym jesteś ty. Wkrocz do akcji, i udowodnij, że jesteś nawróconym katolikiem - sprzątnij agenta (ale dopiero, gdy ambasador otworzy sejf). Weź teczkę, podziękuj grzecznie i opuść przyjęcie. Głównym wejściem - zdąż tylko przed północą, Kopciuszku.

Rozwiązania alternatywne

❑ Generałem możesz się zająć także w inny sposób - czy zauważyłeś, że staruszek bez przerwy odwiedza pokojówkę? Kiedy ją opuści, do akcji wkraczasz ty. Obezwładnij dziewczynę, po czym jak najszybciej przeciągnij ją do sąsiadującego pokoju. Gdy generał ponownie odwiedzi swoją lubą, będzie zdezorientowany - to twoja szansa. Strzał w głowę bądź uduszenie garotą załatwią sprawę.

❑ Ambasadorem możesz się zająć samodzielnie - w jego kieszeni znajdziesz kombinację do sejfu.

❑ Zaproszenie możesz również wydobyć od spóźnialskiego gościa - nadchodzi z zachodniej strony mapy.

06. Tracking Hyamoto

mapa 15, 16

W tej misji można polecić metodę siłową (w kręgach zbliżonych do Pruszkowa zwaną metodą "na Jana"), ale dla cierpliwych podajemy też nieco bardziej subtelną. Przede wszystkim patrz na mapę - naucz się ścieżek, którymi chadzają strażnicy. Przekradnij się do kuchni - tam potnij rybę - jej zatruty kawałek wrzuć do czary, podobnie jak nadajnik. Wyjdź tą samą drogą. Pomóc może ci strój sługi - aby go zdobyć, możesz wywabić jednego z przeciwników, naciskając klakson w samochodzie w garażu. To misja bardziej na sprawność niż pomysłowość - przykro mi, 47 - jesteś zdany tylko na siebie.

Rozwiązania alternatywne

❑ Istnieje bolesny sposób, ale niezwykle szybki. Przerwij początkową animację i gdy tylko zacznie się właściwa misja, „urządź im piekło"! Strzelaj w drewnianą bramę (która znajduje się mniej więcej naprzeciw miejsca, w którym zaczynasz). Strażnicy otworzą ją - ten odziany w biel pan za nimi to właśnie Hyamoto Jr. Zdejmij go, nakarm nadajnikiem i bierz nogi za pas.



07. Hidden Valley

mapa 17, 18

Właściwie wypadałoby tu napisać "weź karabin i rób porządek z przeciwnikami tak długo, aż dojdziesz do końca", ale pewnie oczekujesz bardziej dokładnych wskazówek... pierwszym problemem, jakim musisz się zająć, jest snajper. Osłonisz się przed nim, skradając się między drzewami. Kiedy wyjdziesz poza jego pole widzenia, udaj się do punktu kontrolnego (czerwony symbol Hitmana na mapie) - krążącego wojownika ninja radzę uśpić - leżąca nieopodal kusza też się przyda. Zejdź teraz do kompleksu podziemnych korytarzy. Tam, załatw (po cichu) ciekawskiego ninję - zabierz jego kostium. Wyjdź na podziemną drogę i załaduj się do samochodu (jadącego na północ). Kiedy pojazd zatrzyma się, wyskocz z przyczepy i unikając spojrzeń strażników, schowaj się za kolumną. Kiedy zobaczysz, że ciężarówka rusza (inspekcja się skończy), czym prędzej wskakuj do niej ponownie. Wygrałeś.

Rozwiązania alternatywne

- Pamiętasz kuszę, o której wspomniałem? Możesz spróbować przejść drogę na piechotę i zdejmować przeciwników z odległości.

08. At The Gates

mapa 19

To jedna z tych misji, których nie da się sensownie opisać - o powodzeniu decydują tu umiejętności (nieważne, czy w posługiwaniu się bronią, czy w cichym przemieszczaniu się). Można tutaj dodać - jak zwykle uważne przyjrzenie się mapie i ścieżkom, jakimi chadzają przeciwnicy. Jeśli nie wzdrygasz się przed zabijaniem, BARDZO pomocna okaże się kusza – za jej pomocą zdejmuj snajperów (pamiętaj - jeśli masz na sobie kostium, ci nie będą cię atakowali - do czasu jednak!). Kiedy dojdziesz do pałacu, cała rzecz będzie rozbijać się o generatory - jeśli chcesz dostać ocenę Silent Assassin, nie strzelaj (skorzystaj z wyłączników)! Pozycje wszystkich trzech generatorów (włącznie z tym ukrytym) podałem na mapie. Uważaj też na komnatę z odkrytym dachem - możesz nie dać rady wszystkim skrytobójcom (już na ciebie czekają). Kiedy załatwisz sprawę, śmiało ruszaj do środka. Powodzenia. Będziesz go potrzebował...

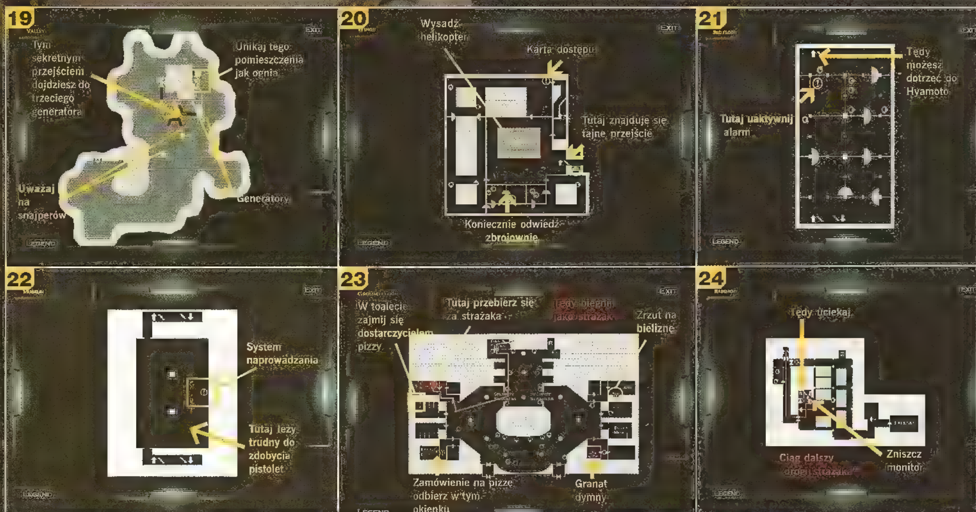
09. Shogun Showdown

mapa 20, 21, 22

Obróć się w prawo - ta drewniana ściana jest w istocie tajnym przejściem. Przejdź przez nie i wejdź na górę. Korzystaj z mapy i pozbądź się uśmiechniętego ninjy - jeśli nie chcesz chować się za filarami, strzał w głowę z pistoletu z tłumikiem załatwi sprawę (jeżeli nie strzelisz już więcej, wciąż możesz otrzymać ocenę Silent Assassin). Pamiętaj, aby nie stąpać po posadzkach - poruszaj się listwami łączącymi kolumny. Ciało Japończyka zaciągnij na schody, którymi tu przyszedłeś - tam zabierz jego kostium. Teraz nikt cię nie rozpozna, oczywiście o ile będziesz "zachowywał się przyzwoicie". Wróć do sali, w której sprzątnąłeś strażnika i zejdź znajdującymi się tu schodami. Obróć się o 180 stopni - oto kolejne tajne przejście, które warto zbadać. U wylotu korytarza, na półeczce znajduje się niezbędna karta. Teraz, nie zwracając na siebie niczyjej uwagi, odwiedź zbrojownię (zaznaczono ją na mapie) - stamtąd koniecznie zabierz ładunek wybuchowy. Twoim następnym celem jest muzeum – zabierz stamtąd system naprowadzania, po czym udaj się na piętro z komputerem (także zaznaczone). Włącz alarm - postaraj się, aby nikt cię nie widział. Teraz podążaj do helikoptera (musisz zdążyć przed Hyamoto). Załóż ładunek wybuchowy i wycofaj się na z góry upatrzoną pozycję. Kiedy usłyszysz warkot śmigła, zdetonuj ładunek i opuść pałac. Voila!

Rozwiązania alternatywne

- Na jednym z pięter zamczyska znajduje się Dojo: odwiedź je i zabierz katanę. Teraz idź na samą górę (pomoże ci chińska kurtyzana z poprzedniej części - otrzymasz od niej klucz/kartę); stoczysz z Hyamoto honorowy pojedynek na miecze.



10. Basement Killing

mapa 23, 24

Pierwsza rzecz - zabierz ze sobą pistolet z tłumikiem! Znacznie ułatwi to zadanie, choć zginie tylko jedna osoba. Przygotuj się, bo w zasadzie będziesz biegał od jednego zaznaczonego na mapie punktu do następnego. Najpierw odbierz własne rzeczy z szafki - jest to fragment a la Metal Gear Solid; tu, patrz na mapę i przemknij za plecami strażnika w odpowiednim momencie, kiedy jego pole widzenia nie obejmuje przestrzeni, jaką musisz przebyć. Następnie tym samym sposobem dostań się do zrzutu na bieliznę - wrzuć tam zdobyty przed chwilą granat dymny. Teraz czym prędzej (ale nie pozwól, by cię zauważono!) biegnij do pomieszczeń straży pożarnej - tam, przebierz się i zabierz topór. Na dobrą sprawę możesz nawet biegać - podążaj za strażakami. Odłącz się od nich i pobiegnij do oznaczonego na mapce (tej naszej, nie w grze) pomieszczenia. Strzel w monitor (ten, na którym widnieją napisy) i zejdź po schodach. Gdy dojdziesz do siedziby Sidjana, pamiętaj, aby być ostrożnym - idź powoli, nie wdepnij w liście ani w pudełka z pizzą. I „ciach", toporem. Panu już dziękujemy - teraz BIEGIEM do windy. Fin.

Rozwiązania alternatywne

❑ Możesz się zaczaić na dostarczyciela pizzy (między pierwszą przesyłką a drugą – tę, która cię interesuje; odwiedza on toaletę - skorzystaj z tej okazji, aby zabrać jego uniform). Stąd już prosta droga do królestwa Sidjana. Ta alternatywa nie pozwala jednak na wzięcie ze sobą broni. Polecam zatem - kiedy będziesz już na dole - pozwolić hakerowi, by włączył alarm - wtedy go sprzątnij, a następnie schowaj się. Wymiń przybyłych strażników i zajrzyj do stróżówki. Tam, otwórz szafkę, wyjmij pistolet, zniszcz monitor i... uciekaj (windą). Jest to jednak ryzykowne, gdyż strażnicy po prostu zablokują ci drogę (zamiast wszcząć poszukiwania), i wtedy jesteś załatwiony. Najlepiej połączyć obie drogi - jako chłopiec od pizzy zabij Sidjana, po czym przebrany za strażaka zniszcz monitor i skorzystaj z windy.

11. The Graveyard Shift

mapa 25

Raz, dwa. Wejdź do pokoju z kawą – zniszcz kamerę (jeden strzał z pistoletu z tłumikiem wystarczy). Schowaj się przy ścianie – po chwili przyjdzie administrator. Obezwładnij go chloroformem. Teraz bardzo ostrożnie idź do biura tegoż – patrz na mapę (postaraj się wyczuć moment, kiedy nikogo tam nie będzie). Zabierz kartę, po czym wychyl się, strzel w ogromną szybę, schowaj broń i jak gdyby nigdy nic ruszaj w przeciwną stronę. Dojdź do pokoju z komputerem, załóż pluskwę i wróć na miejsce zbrodni - tzn. tam, gdzie zbiłeś szybę. Wyjdź na deszcz i albo po cichu, albo biegiem (byleś nie strzelał – jeśli zależy ci na ocenie) dobiegnij do windy.

Rozwiązania alternatywne

❑ W jednym z pomieszczeń (będziesz musiał użyć wytrych) znajduje się czerwona karta. Użyj jej i otwórz pokój z systemem chłodzącym. Zniszcz go, a administrator przyjdzie zobaczyć, co się stało – odtąd dasz już sobie radę.

12. The Jacuzzi Job

mapa 26

Zaczynamy – gzymsem dojdź do ostatnich drzwi (prowadzą do biura z sympatyczną panią sekretarką). Patrz na mapę - gdy kobieta odwróci się od komputera, przemknij przez pokój i wejdź do pomieszczenia z bezpiecznikami. Ponownie włącz mapę – kiedy dziewczyny Sidjana (trzy punkty po lewej stronie mapy) pójdą do łazienki, wykręć korki. Teraz - w następującej kolejności – zabierz pieniądze z sejfu, figurkę smoka z salonu i omijając policjantów, wejdź do pokoju z jaccuzzi – w zależności od sytuacji uduś Charliego, a jeśli będą z nim dziewczyny, strzel mu w głowę (uciszonym pistoletem i w miarę możliwości z daleka). Kiedy technik wjedzie na to piętro, postaraj się pozostawać poza jego polem widzenia. Gdy ten ruszy, wskocz do windy. Pa, pa.

Rozwiązania alternatywne

❑ Zacznij od zajęcia się dwoma strażnikami. Następnie wykończ pianistkę (możesz to zrobić przez szybę), a w ostatnim rzędzie Charliego i jego kobitki. Sekretarkę zostaw w spokoju - kobieta w żaden sposób ci nie zaszkodzi.



13. Murder At The Bazaar

mapa 27

Opisany tu sposób jest trochę - wybaczcie to wyrażenie - szemrany, niemniej zapewni najwyższą ocenę po zakończeniu misji. Koniecznie przerwij animację otwierającą etap. Idź przed siebie – przykucnij za rogiem znajdującego się po twojej prawej stronie budynku. Kiedy nadchodzący z naprzeciwka cel przestanie się za tobą oglądać, uskutecznij pistolet z tłumikiem. Pamiętaj o zasadzie "złotego strzału". Zabierz jego rzeczy i frontowymi drzwiami wejdź do chatki kolejnego z niewygodnych graczy. Wejdź na piętro i zastrzel sukinsyna. Opuść okolicę. To koniec. Naprawdę.

Rozwiązania alternatywne

- Najpierw zajmij się brodaczem: wejdź do jego chatki od tyłu (uważaj na patrole) i pozbądź się go. Wąsacza zastrzel zza skrzynki (na bazarze, konkretnie we wnęce za Ahmedem – przykucnij za nią i czekaj na odpowiedni moment). Kiedy nikt nie będzie patrzył, przeszukaj denata i opuść rejon.

14. Motorcade Interception

mapa 28

Niewiele możemy tu pomóc – musisz dostać się do własnego „kontaktu", zabrać karabin, wejść na dach i zdjąć nadjeżdżającego Khana. Problemem są oczywiście patrolujący okolicę strażnicy. Jak ich ominąć? Możemy tylko powiedzieć to, co zwykle – przestudiuj ścieżki rutynowego patrolu i nie daj się złapać. Bardziej agresywnym proponujemy systematyczne, ciche likwidowanie zawadzających patroli. Kiedy będzie po wszystkim, uciekaj przez wyrwę w murze. Jeżeli się nie skradasz, zachowaj karabin!

15. Tunnel Rat

mapa 29, 30

Tej misji niemal nie można przejść "na cichca". Jeżeli jednak podejmiesz to wyzwanie, pamiętaj - poruszaj się w trybie skradania i przemieszczaj się tylko ściekiem. Musisz też zrezygnować z pomocy dla torturowanego nieszczęśnika – ratując go, na pewno wzbudzisz alarm i nici z oceny Silent Assassin. Jeśli mimo to nie zależy ci aż w takim stopniu na dyskrecji... strażników na powierzchni pozdejmuj za pomocą snajperki. W podziemia wejdź przez zamknięte drzwi – na dole pomóż biedakowi, a zdradzi, gdzie ukrywa się generał. Dobrym pomysłem może się okazać wyłączenie generatora (lokację zaznaczyłem). Nie zapomnij tylko włączyć go przed uruchomieniem windy.

16. Temple City Ambush

mapa 31

Poruszaj się zgodnie ze wskazówkami - kiedy odwiedzisz pierwszego pośrednika, na mapie ukaże się położenie drugiego (notabene naszego dobrego znajomego). Gdy z nim porozmawiasz, na mapie pojawią się lokacje morderców. Przestudiuj mapę - jeden z nich patroluje uliczki, drugi pełni funkcję snajpera. Jeśli poznałeś już miasto, nie będziesz miał żadnych problemów – do snajpera należy się zakraść, a z jego karabinu zdjąć "spacerowicza". Nie zapomnij zrobić obu panom zdjęć. Uradowany Smith powie, dokąd iść; uważaj jednak na dwóch nowych zabójców. Możesz ich olać i pobiec do wyjścia lub zakraść się do ich kryjówki i kosztem końcowej oceny - wykończyć. Sympatyczne zagadnienie moralne, nieprawdaż, panie 47?

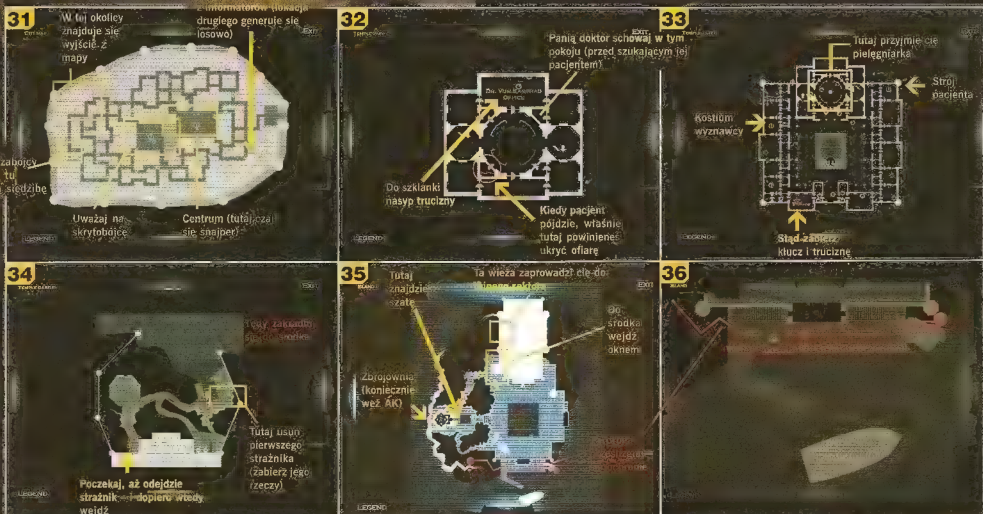
17. The Death Of Hannelore

mapa 32, 33, 34

Schowaj się za łódką - obezwładnij nadchodzącego strażnika (poczekaj, aż najdą go refleksje i zapatrzy się na odbite w wodzie słońce) i zabierz jego ciuchy. Teraz kieruj się do zachodniego końca planszy. Zaczaj się za rogiem, a kiedy strażnik ruszy sprzed drzwi, czym prędzej w nie wejdź – brawo, jesteś w środku. Ogólnie rzecz biorąc, zapamiętaj, by nie pokazywać się innym strażnikom, dopóki nie zmienisz ubrania – poruszaj się raczej komnatami pacjentów. Z zaznaczonego miejsca zabierz przebranie wyznawcy. Dalej poruszaj się wzdłuż pokoików, i często patrz na mapę. Powinieneś dojść do pomieszczenia, które od stróżówki (znajduje się tu interesujący cię klucz), oddziela "korytarzyk" (oprócz tych dwóch pomieszczeń prowadzi do toalety). Poczekaj, aż stojący w tym "korytarzyku" strażnik pójdzie się załatwić. Jeżeli nie zależy ci na punktach, sprzątnij go (oszczędzisz sobie mnóstwa kłopotów). Tak czy inaczej weź klucz ze stróżówki i o ile zajdzie taka potrzeba, siedź tam, aż strażnik z korytarza ponownie odwiedzi toaletę. Odwiedź teraz kolejny zaznaczony pokój, skąd zabierzesz przebranie chorego. Udaj się do pokoju przyjęć – pielęgniarka zaprowadzi cię do pani doktor. To tylko kwestia czasu, nim ta się odwróci – użyj garoty (lub zabranej ze stróżówki trucizny – wsyp ją do szklanki). Od razu przenieś kobietę do sąsiadującego pokoju (sąsiadującego z biurem – nie do sali głównej!) – ukryj ją w szafce z medykamentami (tę zaznaczono). Po chwili odwiedzi ją pacjent (obserwuj mapę – będzie się krzątać jeszcze chwilę i w końcu sobie pójdzie; możesz też go zdjąć). Gdy sprawa będzie załatwiona, złap ofiarę za rękę i zaciągnij ją tam, dokąd ci każą (lokacja dokładnie zaznaczona na mapie). Drogę ucieczki pozostawiam już w twojej gestii.

Rozwiązania alternatywne

- Doktor Kamprad możesz też odwiedzić jako wyznawca Deewany Ji; pamiętaj tylko o zachowaniu ostrożności.
- Możesz też zakraść się do środka: w ten sposób zaoszczędzisz chloroform na pacjenta (tego, który odwiedza panią doktor).



18. Terminal Hospitality

mapa 35, 36, 37, 38

Idź prosto – skradaj się pod schodami i za skrzynkami, elegant na łódce i tak cię nie zobaczy. W okolicach basenu (tego z boku, nie na środku mapy) znajdziesz łaszki, a w pobliskiej budowli (nie w zamku) karabin – teraz nie będziesz rozpoznawalny. Wejdź bocznym oknem do świątyni/szpitala, a stamtąd ostrożnie na piętro, do gabinetu doktora. Zabierz mu kilt i klucz – zjedź i wyjdź tym samym oknem, którym przyszedłeś. Wejdź teraz do wieży i otwórz drzwi na dole. Stamtąd udaj się do pokoju z bezpiecznikami i zajmij się nimi. Teraz znajdź gabinet ze skalpelem - ten wykorzystaj "operując" (i to po ciemku) Deewanę Ji. Wróć drogą, którą tu przyszedłeś (w miarę możliwości, kryj się). Brata olej - idź prosto do łódki.

Rozwiązania alternatywne

❑ Oczywistą alternatywą jest rozróba w starym dobrym stylu; do tej pory powinieneś już zdobyć M60.

❑ Deewanę Ji możesz też po prostu zastrzelić; mało tego, strzelając w drzwi prowadzące do tajnej sekcji (tej, w której leży Ji), zmusisz strażników, by je otworzyli – przygotuj się jednak na prawdziwe piekło.

19. St. Petersburg Revisited

mapam 39, 40

Zapomnij o rozkazach, jakie otrzymałeś. Wskazaną drogą dojdź do budynku Puschkina. Na piętrze zakradnij się do brata i uduś go. Zabierz jego kostium (a także, jeśli to możliwe, Desert Eagle) i spokojnie ruszaj do metra. Kiedy otrzymasz komunikat, że zwłoki 17 zostały odkryte, czeka cię prawdziwe piekło z tonami rozgrzanego do czerwoności ołowiu – pamiętaj mimo to, by jak najmniej angażować się w walkę. I jeszcze jedno – wracaj ulicą. Kanały są zastawione ludźmi Zavorotko. To już prawie koniec, zatem warto powalczyć. W metaforycznym sensie. Oczywiście.

Rozwiązania alternatywne

❑ Nie czekaj, aż się wystawisz; od razu zajmij się strażnikami – w ten sposób zdobędziesz broń przydatną podczas ataku na 17.

20.Redemption At Gontranno

mapa 41,42

Czas na relaks. Jesteś znudzony podchodami, przebierankami, kombinacjami. A może po prostu wyczerpany? W każdym razie recepta jest prosta - biegnij do drewnianego domku; każda broń, jaką zebrałeś podczas tych dziewiętnastu misji, czeka tu na ciebie. Kiedy rozprawisz się ze wszystkimi snajperami, przed tobą pojedynek jeden na jeden z panem Zavorotko. Najlepiej zakraść się, uśpić chloroformem i zaciągnąć go do zbrojowni. Gdy się obudzi, odegraj się za zdradę w Petersburgu. Co my tu mamy - katana, skalpel, kij golfowy. Wieczór zapowiada się naprawdę interesująco... wcześniej możesz obejrzeć film „Hannibal", który być może posłuży ci jako źródło inspiracji do zabawy.

Rozwiązania alternatywne

❑ Na zakończenie damy wam do myślenia. Otóż, można przejść misję tak, aby absolutnie NIKT cię nie zauważył (oczywiście wciąż wszystkich zabijasz). Możemy powiedzieć dokładnie, jak to uczynić, ale byłoby to nieuczciwe w stosunku do innych misji - bo opis taki wymagałby dwa razy tyle miejsca, jakie przeznaczono na cały poradnik. Co prawda, daje to jedynie satysfakcję (ocenę S.A. dostajesz zawsze po przejściu tej misji), ale wyzwanie - przyznacie - jest spore. Powodzenia.



Zwycięzcy oszukują

Jeśli Hitman 2 na PC jest dla ciebie za trudny, możesz sobie pomóc, używając poniższego cheata. Otwórz plik: hitman2.ini (tylko – tak jak zwykle w takich sytuacjach - zrób wcześniej kopię), i pod linijką EnableConsole wpisz: EnableCheats1.

I PODCZAS GRY WPISZ:

IOIRULEZ – **nieśmiertelność**
IOIGIVES – **wszystkie przedmioty i bronie**
IOIHITLEIF – **zdrowie**
IOISLO – **bullet time**
IOIHITALI – **znana z dema możliwość walki wręcz**
IOINGUN – **otrzymujesz nailgun (przybija ludzi do ścian)**



Jeśli grasz na PlayStation 2, te kody okażą się pomocne:

Wybór dowolnego poziomu
W głównym menu wprowadź kombinację: R2, L2, góra, dół, kwadrat, trójkąt, O.
Wszystkie bronie
W czasie gry wprowadź kombinację: R2, L2, góra, dół, X, góra, kwadrat, X.
Nietykalność
W czasie gry wprowadź następującą kombinację: R2, L2, góra, dół, X, R2, L2, R1, L1.

Odblokowanie obrzyna
Musisz przejść dwie dowolne misje, uzyskując rangę Silent Assassin.
Odblokowanie cichego obuwia
Musisz przejść dowolną misję, uzyskując rangę Silent Assassin.
Odblokowanie M4
Musisz przejść pięć dowolnych misji, uzyskując rangę Silent Assassin.

Jeśli zabijasz na Xboksie, te kody okażą się pomocne (nie pauzuj gry):

God mode
R, L,góra, dół, A, R, L, czarny, biały.
Wszystkie bronie
R, L, góra, dół, A, góra, X, A.
Zwolnienie akcji
R, L, góra, dół, A, góra, L.
Pełne zdrowie
R, L, góra, dół, A, góra, dół.
Walka wręcz
R, L, góra, dół, A, góra, góra.
Zmiana grawitacji
R, L, góra, dół, A, L, L.
Tryb bomby
R, L, góra, dół, A, góra, biały.
Megaforce
R, L, góra, dół, A, R, R.
Nailgun mode
R, L, góra, dół, A, biały, biały.

Bronie specjalne

Oprócz zwyczajnych i ogólnie dostępnych broni, na niektórych mapach znajdują się prawdziwe perełki. Oto one:

- nóż bojowy: ma go generał (misja **Tubeway Torpedo**)
- karabin snajperski W2000: mają ją snajperzy; zdejmuj ich z kuszy (misje **Hidden Valley, At The Gates, Shogun Showdown, St. Petersburg Revisited**)
- .22 z tłumikiem: w muzeum (misja **Shogun Shodown**)
- karabin-składak: mają go strażnicy (misja **Redemption at Gontranno**)
- katana (misja **Shogun Shodown**)
- kij golfowy (misja **Anathema**)
- nóż kuchenny (misja **Anathema**)
- skalpel (misja **Terminal Hospitality**, jest niemal niezbędny by ją ukończyć)

Pamiętaj także, że przejście misji z oceną Silent Assassin zapewni ci nowe ekscytujące bronie; nie do zdobycia w inny sposób. Samodzielnie przekonaj się jakie.

Na pewno wielu z was dojdzie w końcu do takiej wprawy, kiedy będziecie zbierać wreszcie wszystkie - zdawać by się mogło - bronie. Kiedy jednak wejdziecie do zbrojowni, okaże się, że jedno miejsce wciąż pozostaje puste. Okazuje się, że powinien tam wisieć różaniec - broń tego samego użycia co garota. Testerzy doszli mimo wszystko do wniosku, że będzie ona tylko zaśmiecała inwentarz (po co używać różańca, skoro mamy garotę - i na odwrót). Tę klimatyczną broń można odblokować, grzebiąc w kodzie (podobnie jak np. latarkę). Niestety jakiekolwiek próby manipulowania nim, kończą się zawieszeniem komputera.



Syberia



[illegible] opuszczona fabryka, mała mieścina...

Producent: **Microids**
Dystrybutor: **Cenega Poland**
Gatunek: **Przygodowa**
Wymagania: **P III 350 MHz, 64 MB RAM**
Akcelerator: **16 MB**
Multiplayer: **Nie**
Inne platformy: **PS 2 (wkrótce)**

RZUT OKIEM

S[illegible] wykonana gra, jaką kiedykolwiek [illegible] określić jako [illegible] w grze kręci się [illegible] państwa Voralbergów oraz [illegible] zabawek. W [illegible]



ROZDZIAŁ 1 VALADILENE

Podejdź do lady. Zabierz z niej **kluczyk (Reception Bell Key)** leżący obok agrafek, po czym umieść go we wnętrzu figurki i skorzystaj z czerwonego przycisku. Zapytaj recepcjonistę o rezerwację na nazwisko Kate Walker (**Mission**). Nim wejdziesz na górę, podejdź do walizki stojącej przy drzwiach - Kate stwierdzi, iż będzie jej potrzebna pomoc. Ponownie zagadnij człowieka, lecz tym razem o pomoc (**Help**).

Ze stolika nocnego zabierz **faks** (**Fax 1**), po czym zadzwoń do biura (z pamięci telefonu wybierz **office** i naciśnij klawisz **send**). Po niezbyt przyjemnej rozmowie zejdź do recepcji i podpytaj o jakąkolwiek nową wiadomość - otrzymasz kolejny **faks** (**Fax 2**). Nim opuścisz motel, przyjrzyj się stolikowi, przy którym siedział chłopiec. Tuż przy kominku znajdziesz **dwa srebrne trybiki** (**Large Cog Wheel** oraz **Medium Cog Wheel**), zaś na stoliku następne **dwa** (**Tiny Cog Wheel i Small Cog Wheel**). Gdy tylko w twej kieszenie znajdzie się ostatni z nich, opuść motel...

Mieścina

Po wyjściu na główną ulicę miasteczka skieruj kroki w lewą stronę. Gdy miniesz sklep spożywczy, twym oczom ukaże się dom notariusza, pana Alfoltera (**screen nr 1**). Zanim wejdziesz po stopniach, podnieś leżącą na ławce **gazetę** - w całości poświęcona jest zmarłej pani Voralberg.

Wkrocz na ganek i przypatrz się „mechanicznemu lokajowi". Umieść w jego ręku ostatnio otrzymaną wiadomość (**Fax 2**). Teraz pociągnij za malutką wajchę pośrodku, a chwilę po tym dźwigienkę z prawej. Drzwi, które za chwilę dostrzeżesz, prowadzą prosto do...

Biuro pana Alfoltera

Usiądź wygodnie w fotelu i porozmawiaj z notariuszem zmarłej właścicielki starej fabryki (**Mission**). Przed opuszczeniem gabinetu wręczy ci on **list**, który odczytał. W hollu, na wieszaku wisi „bezpański" **klucz** (**Telescopic Key**) - „przygarnij" go. :-)

Kościół

Droga ku niemu wiedzie przez niewielką kładkę, nieopodal posiadłości państwa Voralbergów.

Niestety główna brama będzie zamknięta, ale zawsze można sprawdzić tylne wyjście...

Zakrystia

Odsuń krzyż wiszący na ścianie, za ołtarzykiem - **klucz** (**Key**), który stał się właśnie twą własnością, na pewno umożliwi ci dostanie się do komody stojącej obok. Kiedy będziesz otwierał kolejno każdą z szuflad (od góry), znajdziesz w pierwszej - **czerwoną kartę** (**Red Punch Card**), w drugiej - **purpurową kartę** (**Purple Punch Card**), w trzeciej (dopiero po skorzystaniu z małego przełącznika obok) - **klucz** (**Voralberg Key**), a także **list** od księdza Leona Bonnarda, w czwartej - **zieloną kartę** (**Green Punch Card**), zaś w ostatniej - **niebieską kartę** (**Blue Punch Card**). Oj, troszkę się tych „drobiazgów" nazbierało...

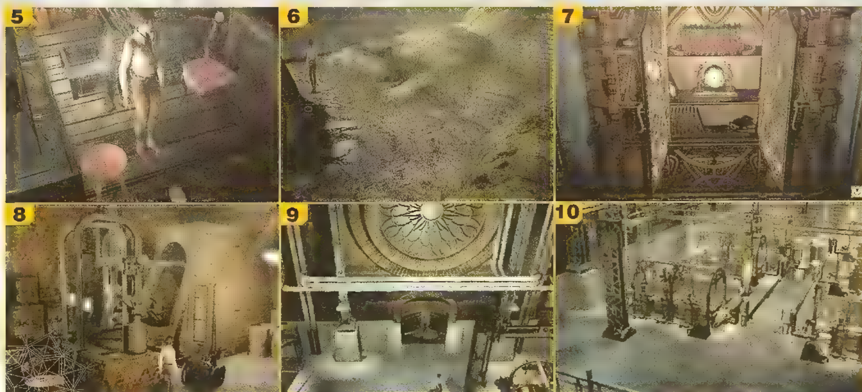
Dzwonnica

Gdy będziesz zmierzał na tyły kościoła, miniesz windę doń prowadzącą **(obrazek nr 2)**. Teraz masz okazję zwiedzić „wyższe sfery" tego obiektu architektonicznego. Jednak nim się tam znajdziesz, będziesz musiał naprawić ową windę. Zaręczam, że nie jest to takie trudne zadanie, na jakie wygląda - wystarczy umieścić trybiki w taki oto sposób **(obrazek nr 3)**, po czym opuścić dźwignię.

Gdy twa noga postanie już na jednej ze spróchniałych desek, wyjmij **purpurową kartę** i wsuń ją do „mechanicznego dzwonnika". Rozlegnie się przeraźliwe bicie dzwonów...

Mauzoleum

W miarę szeroka ścieżka, biegnąca tuż przy małym cmentarzyku, zmierza ku miejscu spoczynku wielu członków rodziny Voralbergów. Przypatrz się dokładniej żelaznemu kapeluszowi - ujrzysz w nim



kształt odpowiadający kształtowi twego **klucza (Voralberg Key)**. Wnętrze krypty spowite mrokiem z pewnością nie wygląda zbyt romantycznie, ale zadanie jest zadaniem i trzeba je wypełnić. :-) Wysuń trumnę Hansa Voralberga i wyjmij z niej **wycinek gazety** oraz **część pozytywki (Valadilene Voice Cylinder)**. Chyba nadeszła pora na zagłębienie się nieco w przeszłość fabryki...

Teren państwa Voralbergów

Niemal naprzeciwko motelu dojrzysz stalową bramę **(obrazek nr 4)**. Jak już pewnie zauważyłeś, zamek jest... niekonwencjonalny.

Skorzystaj z jedynego, posiadanego przez siebie **klucza (Telescopic Key)** na górnej „figurce". Użyj pokrętła na „dolnej" i pociągnij za dźwignię...

Fontanna

W tym miejscu natkniesz się na rozstaj dróg - każda prowadzi w inną stronę, do zupełnie innej lokacji. Dla ułatwienia określę każdą z dróg za pomocą kierunków geograficznych - **S** (południe) - powrót na główną ulicę miasteczka, **SW** (południowy zachód) - droga do fabryki, **NW** (północny zachód) - budka z metalowymi kanistrami, **NE** (północny wschód) - droga na stację kolejową i **SE** (południowy wschód) - posesja państwa Voralbergów.

Posesja państwa Voralbergów

I znów niemal identyczna sytuacja, jaka miała miejsce podczas wizyty w kościele - główne drzwi zamknięte i tylko jedna droga... na tył budowli. Nie trać czasu na zastanawianie się - ruszaj przed siebie. Po przejściu za winkiel oczom twym ukaże się... "wóz" z mechaniczną drabiną, której nijak nie można wysunąć - przynajmniej na razie. Ogromny ogród, wyłaniający się z oddali, może kryć jakąś „podpowiedź" - warto go sprawdzić. Ha, po raz kolejny sprawdziło się stwierdzenie, iż najbardziej nieporzorne miejsca duszą odpowiedź - **klucz (Voralberg Key)** będzie czekał na ciebie w malutkiej marmurowej fontannie. Ze znaleziskiem wracaj do „wozu" i umieść w nim **klucz**. W pełni wysunięta drabina zaprowadzi cię na poddasze. Kiedy się już na nim znajdziesz, przeszukaj biurko stojące po lewej stronie od okna. Od tej chwili **tusz (Ink Bottle)** oraz **pamiętnik Anny (Anna's Diary)** staną się twą własnością. Teraz przejdź na drugą stronę i zapal światło w rogu **(obrazek nr 5)**.

Zaraz po tym, gdy to zrobisz, pojawi się... Momo. Zostaniesz poproszony o narysowanie dla niego Mamuta **(Mission, Help)**. Z **ołówkiem** w ręku oraz **kartką papieru (Pencil and Paper)** wróć do miejsca, gdzie przed momentem zapaliłeś światło. Na jednej z belek spostrzeżesz wyryty wizerunek Mamuta. Po odrysowaniu go udaj się do czekającego chłopca i wręcz mu gotową pracę **(Pencil Tracing of Mammoth)**. Z wdzięczności Momo wyjawi ci swą największą tajemnicę...

Tajemnica Momo

Uciekający chłopiec będzie się kierował w stronę głównej ulicy miasteczka. Dopiero przy jej końcu, gdy miniesz dom notariusza, będziesz mógł chwilkę odpocząć. Po uchyleniu się furtki wyraźnie da Ci do zrozumienia, byś ruszył jego śladami. Ponownie napatoczysz się na niego dopiero po przejściu przez drewnianą kładkę - będzie siedział na głazie, nieopodal starej łodzi. Porozmawiaj z nim **(Mission, Help)** - dowiesz się o pewnej „Jaskini Mamuta" ukrytej gdzieś w tych okolicach. W chwilę po zakończonej konwersacji wejdź po schodach z prawej strony. Ujrzysz tamę... zamkniętą tamę. Możesz spróbować ją podnieść, ale niestety cały twój wysiłek spełznie na niczym. Przy takim stanie rzeczy trzeba będzie poprosić o pomoc naszego „nieśmiałego przyjaciela" **(Help)**. Ten z przyjemnością podnie... podniósłby tamę, gdyby nie pewien mankament - złamany lewarek. Podnieś to, co po nim zostało **(Broken Lever)** - i wróć do niedawno minietej starej łodzi. Za pomocą kawałka drewna wydobądź z wody **wiosło**. Eeeh... to było do przewidzenia, pani Walker nawet nie ma zamiaru, by dotykać to obślizgłe wiosło. :-) Znów będziesz zmuszony prosić chłopca o pomoc **(Help)** i ten po raz kolejny wyręczy naszą panią prawnik. Ostatni raz zagadnij Momo o pomoc **(Help)**, po czym skieruj się wraz z nim w stronę tamy. Gdy ta uniesie się, nadejdzie moment... rozstania - każdy z was uda się w swoją drogę. Teraz spokojnie, przede wszystkim „suchą stopą" **(obrazek nr 6)**, będziesz mógł wkroczyć w mroczne czeluście jaskini...

Prócz wspaniałych fresków, znajdziesz w niej również **maskotkę Mamuta (Mammoth Toy Doll)**...

Dochodzenie w sprawie fabryki

W momencie gdy staniesz przed fontanną, będziesz musiał wybrać kierunek rozpoczęcia dochodzenia...

Budka z kanistrami

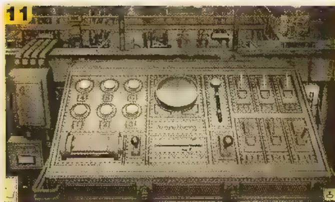
Niewielki placyk, na którym stoi kilka zapasowych kanistrów, stał się twym pierwszym celem w sprawie. Jedyną rzecz, jaką musisz tu zrobić, to opuścić dźwigienkę na jednym z filarów...

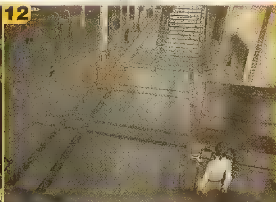
Droga do fabryk i – biuro pani Voralberg

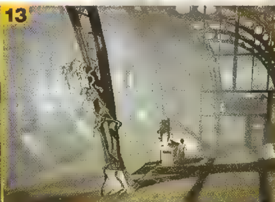
Zaraz po przekroczeniu progu fabryki w oczy rzucą ci się metalowe schody po lewej - zmierzają ku drzwiom biura byłej właścicielki.

Na biurku dostrzeżesz kilka dokumentów, na które warto rzucić okiem, np. projekt nowej lokomotywy, list Anny do Hansa oraz parę notatek świadczących o bardzo trudnej sytuacji finansowej fabryki. Po dokładnym przestudiowaniu zapisków zerknij jeszcze na stojącą nieopodal otwartą szafkę z książkami. Oprócz nich, będzie tam również... pozytywka. Wyjmij jedną z czerwonych książek ustawionych na górnej półce **(obrazek nr 7)** - pojawi się kolejna pozytywka.

Po odegranej przez nią melodii otrzymasz następną **część (Music Cylinder)**. Umieść w niej znalezioną, brakującą część **(Valadilene Voice Cylinder)**. W tym momencie poznasz prawdziwe okoliczności wypadku młodszego brata Anny, Hansa. Przed opuszczeniem tego pomieszczenia zabierz ostatnią **część (Hans-Anna Mechanical Toy)**, która przed momentem po prostu „wyskoczyła".







Pracownia Hansa

Tuż po zejściu z ostatniego stopnia udaj się w lewą stronę. W oddali dojrzysz drzwi między poukładanymi jedna na drugiej skrzyniami oraz kilkoma beczkami. Właśnie za nimi natkniesz się na... jeden z wielu niedokończonych projektów Anny i Hansa. Dzięki niewielkiej dźwigience, widocznej naprzeciw lady z narzędziami, będziesz mógł oswobodzić... Oscara. Bez obaw podejdź do niego i porozmawiaj (**Mission**, **Train**, **Help** i **Production**). Z rozmowy dowiesz się, że został on skonstruowany specjalnie do pełnienia roli maszynisty Pociągu Nowej Generacji. Niestety nigdzie się nie ruszy bez własnych stóp, a będziecie ci on potrzebny do opuszczenia m.in. Valadilene'a. W związku z tym trzeba będzie wyprodukować nowe. Tuż przed wyjściem z pracowni otrzymasz od Oscara **kartę identyfikacyjną** (**Oscar's Card**).

Miejsce rozsyłu

Spójrz na kanister stojący na taśmie produkcyjnej (**obrazek nr 8**). Jest zbyt ciężki i zbyt duży, aby nasza Kate mogła go przemieścić w inne miejsce o własnych siłach. Do tego celu na pewno lepiej będzie wykorzystać stojący tuż obok wózek widłowy. :-)

Miejsce składu

...umieszczono w samym rogu hali (**obrazki nr 9, 10**).

Kiedy będziesz już w środku, podejdź do mechanizmu. Jak już pewnie zauważyłeś, są tu dwie dźwignie oraz jeden włącznik. Wpierw pociągnij za linkę po prawej stronie, a następnie za pierwszą dźwignię od lewej.

W ten oto sposób przywróciłeś zasilanie w hali. Czas, aby zająć się „brakującymi elementami" Oscara...

Panel kontrolny

Wróć na galeryjkę, z której przechodziłeś do biura Anny - kilka kroków dalej dostrzeżesz następne metalowe stopnie. Wejdź po nich. W tej chwili przed nosem widzisz panel kontrolny - tylko i wyłącznie dzięki niemu będziesz mógł przywrócić Oscara do „stanu używalności". Odbezpiecz jedną z taśm w prawym dolnym rogu, następnie włóż **kartę identyfikacyjną** do slotu pośrodku, a na ostatek pozostaw sobie przyjemność doboru materiału, z jakiego mają być wykonane stopy (materiały są dość podobne, dobrze się przypatrz, by wybrany przez ciebie gatunek drewna był **DOKŁADNIE** taki sam jak ten na **obrazku nr 11**).

Gdy wszystko już będzie gotowe, użyj malutkiej dźwigienki po prawej stronie od karty Oscara. Zabierz stopy z taśmy produkcyjnej i skieruj kroki do pracowni Hansa - obwieści radosną nowinę...

Pracownia Hansa

Przekaż własny „wyrób" (**Wooden Legs**) Automatonowi (czyt. Oscarowi). Niestety chwilę po tym będzie musiał cię opuścić w poszukiwaniu własnego pociągu...

Droga na stację kolejową

Po wkroczeniu na peron udaj się w kierunku lokomotywy. W środku jedynego wagonu znów napotkasz... Oscara, będzie stał tuż przy drzwiach. Zamień z nim kilka słów (**Mission**) - w końcu poprosi cię o bilet. W związku z tym że nie jesteś w jego posiadaniu, zostaniesz zmuszony do nabycia takowego w kasie (znajduje się ona naprzeciw wagonu). Ot, niespodzianka. :-) Poproś „kasjera" o jeden bilet (**Mission**). Prócz niego (**Train Ticket**) otrzymasz również pewien **dokument** (**Train Release Permit**), na którym musi widnieć pieczątka notariusza, a to oznacza...

Dom notariusza

Gdy będziesz w hollu, przejdź za biurko. Zauważysz figurkę na tusz - tak się akurat złożyło, że jest pusta, zaś twój słoiczek pełen, więc wylej jego zawartość do zbiorniczka mieszczącego się w kapeluszu (!). OK - teraz wystarczy podłożyć **dokument** (**Train Release Permit**) pod pieczątkę i użyć czerwonego przycisku po prawej stronie...

Stacja kolejowa – opuszczenie Valadilene

Masz jeszcze trzy rzeczy do załatwienia przed wyjazdem - pierwsza to uruchomienie lokomotywy, druga - ułożenie kilku „eksponatów" wewnątrz wagonu, zaś trzecia to wręczenie Oscarowi biletu oraz podbitego dokumentu.

Wpierw zajmijmy się może lokomotywą. Przejdź na drugą stronę peronu i podejdź do... "klucza uniwersalnego" (**obrazek nr 12**).

Wpierw odkręć zawór, następnie pociągnij za dźwignię (po tym, jak lokomotywa zostanie uruchomiona, ponownie użyj zaworu).

Ostatni spacer po Valadilene...

Wróć do wagonu przez wąski korytarzyk i przejdź na jego środek. Ujrzysz tu kilka szafek oraz mały postument pośrodku. Połóż na nim jedną **część pozytywki** (**Hans-Anna Mechanical Toy**), a na ladzie po prawej umieść **maskotkę mamuta** (**Mammoth Toy Doll**). Kiedy wrócisz do owego postumentu, umieść w nim kolejną **część pozytywki** (**Voice Cylinder**) - zostanie odegrana melodia, po czym Kate umieści „dźwięczny cylinder" na tylnej półce. W tym momencie pozostała ci ostatnia część pozytywki - postąp z nią w ten sam sposób, co z poprzednią. Gdy wszystko już będzie „dopięte na ostatni guzik", podejdź do Oscara i wręcz mu **podbity dokument** (**Train Release Permit**) oraz **bilet** (**Train Ticket**)...

ROZDZIAŁ 2

BARROCKSTADT

W końcu dotarliśmy do [illegible] Uniwersytetu Botaniki. Aha, nim opuścisz wagon, usłyszysz od Oscara, że pojawiły się pewne problemy z lokomotywą i nie sposób ruszyć z miejsca.

Poszukiwania zawiadowcy

Po wyjściu z wagonu przejdź na lewą stronę [illegible]. Kilka kroków dalej natrafisz na metalową kładkę ciągnącą się przez całą [illegible] szerokość - nie zważając na nic, udaj się na drugą stronę. [illegible]rzysz stojącego w oddali człowieka - jak się po chwili okaże, znalezienie zawiadowcy nie wymaga prowadzenia jakichś żmudnych konwersacji. Nie czekaj na nic, porozmawiaj z nim (**Mission**, **Bird**). Dowiesz się, że w pobliżu ogromnego muru możesz znaleźć „sposób" na wydostanie się stąd. Nim jeszcze wyruszysz na mały rekonesans, podnieś leżący niemal przed tobą [illegible] hak (**Hook**). Następnie skieruj kroki w stronę lokomotywy i bez żadnych obaw zejdź po schodach znajdujących się kilka metrów dalej.

Mur

Długa, lecz wąska ścieżka na tle zniszczonych budynków zmierza pod mur. Kierując się w tamtą stronę, dostrzeżesz platformę po lewej, zaś tam [illegible] klucz uniwersalny - identyczny jak ten w Valadilene (!).

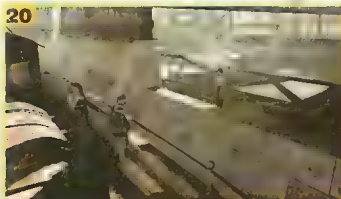
Sposób na podstawienie pociągu w pobliże muru

W chwilkę po powrocie na peron Oscar poprosi cię na krótką pogawędkę. Przekaże ci pewną wiadomość [illegible] dyrektorzy uniwersytetu chcą [illegible] zamienić słów kilka z osobą, która przyjechała tym właśnie pociągiem. W najbardziej oddalonej części stacji mieści się panel kontrolny (**obrazek nr 13**), a także wyjście na plac (**obrazek nr 14**), z którego do Uniwersytetu wiedzie krótka droga.

Niestety ten pierwszy nie jest zdatny do pracy. W związku z tym następnym celem twej tułaczki [illegible].



znajdzi


20


21

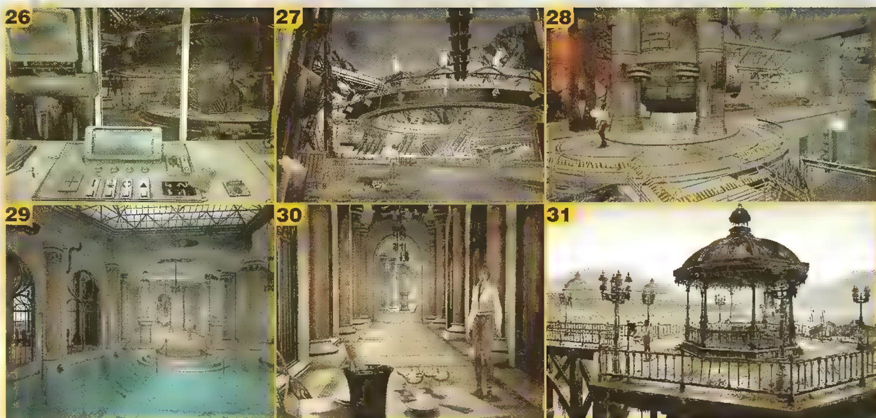

22


23


24


25





ROZDZIAŁ 3 **KOMKOLZGRAD**

Miejsce pracy wielu Rosjan... od lat niefunkcjonująca kopalnia...

Wysiądź z pociągu i udaj się w kierunku lokomotywy - po chwili zostaniesz zagadnięty przez swego „towarzysza". Nie zawracaj sobie głowy szczegółami – wysłuchaj, co ma do powiedzenia, po czym ruszaj w kierunku wielkiego Automatona widocznego w oddali. Wejdź do kokpitu i zabierz z szafki **plan konstrukcji (Hans Designs)**, **część pozytywki (Komkolzgrad Voice Cylinder)** oraz **uchwyt (Handle)**. Ostatnią z wymienionych powyżej rzeczy umieść w konsoli - teraz przesuń dźwigienkę dwa razy w górę (zawsze jednorazowo). Gdy „u twych stóp" znajdzie się lokomotywa, naciśnij czerwony przycisk po prawej. Jeśli zaś chodzi o powrót, będziesz musiał... opuścić dźwignię dwa razy (pamiętaj, zawsze jednorazowo). Chwilę po tym, jak zejdziesz z ostatniego szczebla drabiny, ujrzysz uciekającą z pociągu postać.

W te pędy ruszaj do pociągu - w środku natkniesz się na... związanego Oscara. Oswobodź go. W trakcie rozmowy nie dowiesz się zbyt wielu rzeczy na temat naszego... „nieznajomego".

Poszukiwanie nieznajomego

Dokładnie rozejrzyj się po pokoiku - między łóżkiem a fotelem znajdziesz **czerwone szczypce (Metal Sheers)**. Nim wyruszysz w nieznane, pozostaw **część pozytywki (Komkolzgrad Voice Cylinder)** wewnątrz postumentu.

Po raz kolejny udaj się do wnętrza wielkiego Automatona nad torami. Stojąc przed panelem kontrolnym, przesuń dźwignię, lecz **TYLKO RAZ**. Następnie zejdź na platformę i przeskocz z niej na drugą. Niewielka dziura w metalowej płycie wygląda nader podejrzanie - posiadane przez ciebie kombinerki nieco ją „nadwerężą". Po krótkim rozeznaniu zabierz z szafki stojącej nieopodal drzwi **część od zasilania w kopalni (Spark Plug)**...

Kopalnia

Drogę... a w zasadzie windę doń prowadzącą ujrzysz, gdy przejdziesz na drugą stronę stacji (**obrazek nr 21**).

W chwilę po zapuszczeniu się w mroczny korytarz dostrzeżesz po lewej generator. Podejdź do niego, zamontuj niedawno zdobytą część (**Spark Plug**) i skorzystaj z poniższej dźwigienki. Po chwili cały szyb ogarnie światło, a ty uzyskasz dostęp do kolejnej windy - ta zawiezie cię prosto do wnętrza budynku. Gdy tylko wkroczysz do hali, kieruj kroki wzdłuż metalowej barierki po prawej stronie. Twym oczom ukażą się... organy (!). Wejdź po schodach, podejdź do siedzącego Automatona i zabierz mu sprzed nosa **śrubokręt (Screwdriver)**.

Kontynuuj penetrację hali, a natrafisz na opartą o wyższą kondygnację stalową drabinę (**obrazek nr 22**).

Przykręcona dań tabliczka uniemożliwi pani prawnik, tylko tymczasowo, dostanie się na górę. Chyba nie muszę mówić, co powinieneś w tej chwili zrobić? :-) **Śrubokręt** okaże się wprost niezastąpiony. Gdy staniesz już „pewną nogą" na platformie, przekrocz próg drzwi po lewej - kiedy tylko to zrobisz, nadarzy się świetna okazja do poznania naszego „złodziejaszka". Pogadaj z nim (**Mission**). Wywołana na nim presja zmusi go do udostępnienia pani Walker...

Pokój Heleny

Raczej nie znajdziesz w nim nic ciekawego, może prócz **kilku listów (Letters to Helena)** oraz **fragmentów** życiorysu Heleny (**Press Cuts**). Po dokładnym przeczytaniu zawartości zadzwoń do... mamy (wybierz z książki telefonu hasło **Mom**). Wróć do pokoju kontrolnego, gdzie poznałeś „złodziejaszka" - i podpytaj go o kilka rzeczy (**Aralbad, Mission**). Z zapasem paru „świeżych informacji" opuść pomieszczenie i wejdź do transportera jednoszynowego po lewej...

Kosmodrom

Po przejściu sporego odcinka z oddali dojrzysz schody prowadzące ku...

Kwatera Borysa

W średnich rozmiarów kapsule natkniesz się na... pijanego Ruska. Nie ma sensu pytać go o cokolwiek, gdyż jest na tyle pijany, że nie udzieli ci żadnych „konkretnych" informacji. W takim razie trzeba będzie nieco ocucić naszego pułkownika.

Podnieś **butelkę** leżącą w rogu (**obrazek nr 23**).

Pijany żołnierz wstanie od stołu i wybierze się na krótki spacerek... dosłownie - krótki. W tym czasie przeszukaj kapsułę. Na szafce zawieszonej tuż obok zdjęć znajdziesz **klucz (Key)** oraz **list (Space Project Cancellation Letter)**. Wyjdź na zewnątrz i zerknij na panel kontrolny umieszczony przy metalowej barierce. Niestety na razie będzie on nieużyteczny, gdyż odcięto dopływ wody. W takiej sytuacji należałoby odkręcić zamocowany nieopodal śpiącego zawór.

Aby doprowadzić pułkownika do stanu co najmniej wskazującego na wydolne myślenie, trzeba będzie zafundować mu małą kąpiel. Teraz podejdź do panelu, umieść w nim **klucz** i przesuń dźwigienki w takiej oto kolejności (**obrazek nr 24**): dźwignia po prawej (przesuń ją w lewo), dźwignia po lewej (przesuń ją w górę), dźwignia środkowa (postąp tak samo jak w przypadku poprzedniej).

Porozmawiaj z człowiekiem (**Hans, Bird**), po czym skieruj się na lądowisko (**obrazek nr 25**).

Masz przed sobą dwie drogi - **do pokoju kontrolnego (po lewej)** oraz **do sterowca (po prawej)**. Wpierw lepiej będzie wybrać się w kierunku sterowca.



Sterowiec

Gdy staniesz już przed jego drzwiami, okaże się, że te są zamknięte, a to oznacza... krótką, treściwą pogawędkę z Borisem (**Airship**). Wręczy ci on odpowiedni **klucz (Airship Key)**, z którym wrócisz do sterowca. Gdy wejdziesz na pokład, ujrzysz „automatycznego pilota" oraz dźwignię po jego prawej stronie (osuń ją). Jeszcze nie czas...

Pokój kontrolny

Zanim wejdziesz do środka, zamień kilka słów z nadchodzącym żołnierzem. Zawrze z tobą układ - jeśli pomożesz mu dostać się do gwiazd, on w podzięce zdradzi ci tajemnicę dotyczącą sterowca.

Jak już wiesz, następny cel to umożliwienie Borisowi podróży w przestworza. Jednak aby to zrobić trzeba będzie pomajstrować przy konsoli (**obrazek nr 26**).

Zabierz leżący na niej **klucz (Voralberg Key)**, po czym umieść go w panelu. Teraz zdejmij metalową płytkę i połącz przewody. Tuż przy monitorze dostrzeżesz malutką dźwigienkę - przesuń ją ku górze. Na końcu wyjmij **pojemniczek na próbkę krwi (Blood Testing Apparatus)** ulokowany po prawej stronie (spójrz na **obrazek nr 26**). Wyjdź z nim na zewnątrz i pobierz próbkę od pułkownika.

Pojemniczek musisz oddać do analizy (umieść go w slocie po prawej i wciśnij klawisz oznaczony **strzykawką**). Niestety okaże się, że w krwi jest zbyt wiele alkoholu, aby jej „właściciel" mógł pilotować statek. W takim razie potrzebna będzie próbka... twojej krwi (kliknij pojemniczek, a w chwilę po tym strzykawkę - zapali się żółte światełko).

W tym momencie pozostało ci już zaledwie naciśnięcie poszczególnych klawiszy w odpowiedniej kolejności (od lewej): pierwszy, trzeci oraz czwarty. Jak się okazało, cały sekret dotyczący sterowca to najzwyklejsza... **korbka (Crank Handle)**. Znajdziesz ją tuż przy skrzyniach stojących obok wejścia na lądowisko (**obrazek nr 27**).

Pamiętasz schody (**obrazek nr 28**), które mijałeś, kiedy zmierzałeś do kwatery Borisa?!?

Zaprowadzą cię one do miejsca, w którym przydatna okaże się właśnie **korbka** - dzięki niej orzeł uzyska wolność...

Sterowiec

Tylko pociągnięcie dźwigni dzieli naszą Kate od podniebnej wyprawy...

Rozdział 4 ARALBAD

Domowe zacisze... śpiew ptaków... niezapomniane przeżycie.

Po chwili gdy dotrzesz do fontanny, ujrzysz drzwi wejściowe do...

[illegible]

Gdy będziesz w środku, porozmawiaj z recepcjonistą dosłownie o wszystkim. Ten jednak niewzruszony twymi słowami wróci do bieżącego zajęcia - oglądania meczu w telewizji. Rozejrzyj się po hollu - tuż przy drzwiach prowadzących na basen dostrzeżesz kolejne - od schowka. Zabierz stamtąd **środek czyszczący (Detergent)** i wyjdź przed budynek. Wlej całą jego zawartość do fontanny i wróć do środka. Nim ponownie zagadniesz recepcjonistę (użyj dzwonka leżącego na ladzie), odsuń czerwone zasłony. Gdy ten zobaczy, co się dzieje, wpadnie w szał i wybiegnie na zewnątrz.

Zyskasz troszkę czasu na „pomyszkowanie" w Księdze Gości leżącej przy telefonie. Ujrzysz w niej nazwisko... Heleny Romanski (!) oraz numer **1270**. Następnie podnieś **broszurkę (Edenor Hotels**, będzie leżała na notatkach) i przejrzyj ją - zyskasz numer do jednego z hoteli w Paryżu (**464 336 43**). Przed opuszczeniem recepcji, naciśnij czerwony przycisk widoczny pod biurkiem - umożliwi ci to wejście na wspaniale ozdobiony...

[illegible]

Przejdź na jego drugą stronę (**obrazki nr 29, 30**) i zabierz jedną **lampkę (Crystal Dish)** ze stolika...

[illegible]

Porozmawiaj z Jamesem czekającym przy ladzie (**Mission**, **Help**).

Kiedy tu szedłeś, mijałeś kraty oraz małą konsolę - nadszedł czas, by zajrzeć i tam. Na panelu wprowadź następujące cyfry - **1270** i osuń dźwignię. Niestety nic tym nie wskórasz...

Przebieralnia

Nad drzwiami prowadzącymi do niej, na białej szybie, widnieje wizerunek... pławikonika. Wewnątrz, na podłodze znajdziesz **numerek szatni (Temporary**

Rozdział 5 KOMKOLZGRAD - POWRÓT

Ucieczka

[illegible] szczypce (**Metal Sheers**). Po opuszczeniu przez Helenę [illegible] śrubokrętu (**Screwdriver**) odkręć [illegible] (**Oscar's Hands**). Teraz udaj się w stronę [illegible]

Po raz kolejny [illegible] Kate zdąży przekazać Helenie **dłonie Oscara**. [illegible]

Kopalnia

[illegible]

[illegible] (**obrazek nr 36**)...

Lokomotywa

Porozmawiaj z Oscarem. [illegible]

[illegible]

[illegible] z **ładunkami wybuchowymi**. Zabierz z niej **dynamit (Dynamite)** [illegible]

ROZDZIAŁ 6 ARALBAD – POWRÓT

Zaraz po wyjściu na peron podejdź do Oscara i porozmawiaj z nim (**Hans, Aralbad**), po czym skieruj kroki do...

Hotel

Bądź złośliwy i przeszkodź Felixowi w przyjemności czerpanej z oglądania meczu (zapytaj go, o co tylko zechcesz). Następnie wróć do naszego „towarzysza podróży" i zagadnij go o pewną rzecz (**Kate**).

Stacja

W końcu czas twego pobytu nieubłaganie dobiega końca...

Dobrze ci już znany „klucz uniwersalny" pozwoli na uruchomienie lokomotywy (najpierw skorzystaj z pokrętła, a następnie z dźwigni)...

Nieoczekiwanie na stacji pojawi się... Felix. Powiadomi on naszą prawniczkę, iż w recepcji czeka na nią... **paczka pocztowa** (!).

Recepcja

Zerknij do niej - znajdziesz tam... **figurkę Mamuta (Mammoth Automaton)**...
Niedługo po tym zostaniesz zbesztany przez własnego pracodawcę oraz wezwany przez... panią Helenę...

Barek

Pełna podzięki staruszka wyjawi ci to, co dusiła w sercu przez te wszystkie lata... miłość do Hansa...

Molo

Starzec siedzący na ławce to osoba, której szukałeś w trakcie całej podróży... to Hans Voralberg. Niegdyś tryskające energią dziecko, dziś zmęczony życiem człowiek, dla którego liczy się jedno... wolna wola.

Code) - wraz z nim wracaj do konsoli...

Wprowadź go na panelu i ponownie skorzystaj z dźwigienki. Po chwili usłyszysz odgłos przesuwających się krat, a co za tym idzie - wolnej drogi. Nim wyjdziesz na zewnątrz, załóż **maskę przeciwgazową** wiszącą na ścianie po prawej...

Na jego końcu napotkasz odpoczywającą staruszkę. Okaże się, że to... Helena Romanski, słynna piosenkarka. W trakcie rozmowy poprosi cię, byś powiadomił Jamesa o chęci jej powrotu do hotelu.

Zanim zdążysz obrócić się na pięcie, nadciągnie zirytowany recepcjonista - Felix. Na szczęście starsza pani ma wyraźną „władzę" nad nim. Zabierz **dzwon (Jame's Bell)** ze stojaka (**obrazek nr 31**) i zamontuj go dopiero na kolejnym (**obrazek nr 32**), po czym **2 razy** pociągnij za łańcuszek.

Teraz wróć do Jamesa i przekaż mu „wolę" pani Romanski (nie zapomnij zostawić maski w przedsionku). :-)

W chwili gdy opuści on hotel, zadzwoni matka naszej prawniczki. Rozmowa przeciągnie się aż do powrotu pani Heleny. Zamień z nią kilka słów (porozmawiaj o wszystkim). Dowiesz się o pewnym koktajlu, który którego wypicie... przywraca głos dźwięczny i przejrzysty jak nigdy dotąd.

Zadzwoń do hotelu Meurizt - numer telefonu znajdziesz na **broszurce**, którą zabrałeś z recepcji (dla przypomnienia, jest to **464 336 43**). Po niedługim czasie zostanie ci przekazany dokładny przepis na sporządzenie tego napoju.

Następnie przejdź na drugą stronę basenu. Nieopodal dwóch mężczyzn grających w szachy dostrzeżesz zbiorniczek wodny, zaś za nim zawór - odkręć go. W momencie gdy to zrobisz, nad zbiorniczkiem zacznie się unosić para - włóż **miód** do wody.

Po wyjęciu słoiczka z wody (z lekko zmienionym stanem skupienia, **Liquid Honey**) wróć z nim do...

Barek

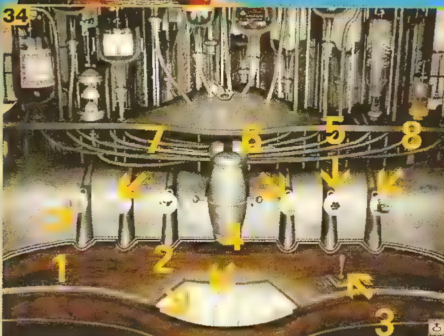
Pora wcielić się w rolę... barmana. Umieść **cytrynę** w zgniatarce, **miód** w dozowniku po prawej, a **wódkę** tuż przy słoiczku z miodem. Wyjmij zwiniętą w rulonik **kartkę (Musical Score)** spomiędzy dwóch dozowników. Układ ten jest dokładnym przepisem na koktajl, lecz aby ułatwić ci nieco sprawę (co jest zadaniem tegoż oto poradnika), Drogi Czytelniku, podam „mój przepis", a dodatkową pomoc znajdziesz na **obrazku nr 34**.

Wpierw **uruchom maszynę (1)**, korzystając z czerwonego przycisku po lewej, dolej troszkę **wódki (2)**, użyj malutkiego przełącznika - przechyl go na symbol **klucza wiolinowego (3)**, dorzuć troszkę **Blue Curacao (4)**, wlej odrobinę **miodu (5)**, wyciśnij kilka kropel **cytryny (6)**, wrzuć **parę kostek lodu (7)**, a na koniec **dokładnie wymieszaj (8)**.

Po spożyciu tak sporządzonej „cudownej mikstury" starsza kobieta... odzyska wspaniały głos, jakim zadziwiała kiedyś miliony ludzi.

Porozmawiaj z nią ponownie, po czym postaw na ladzie (**obrazek nr 35**) **lampkę (Crystal Dish)**...

Gdy tylko wejdziesz na pokład, zadzwoni do ciebie Olivia i z żalem w głosie orzeknie, że Dan... zdradził cię... z nią! Wkrótce przybędzie pani Romanski i wraz z nią udasz się do...





Need For Speed: Hot Pursuit 2



Producent: **Electronic Arts**
Wydawca: **Cenega**
Gatunek: **ścigałka**
Wymagania: **PIII 450, 128 MB RAM**
Akcelerator: **32 MB**
Inne platformy: **PS2, NGC, Xbox**

RZUT OKIEM

Każda kolejna część gry z serii Need For Speed ustalała standardy w gatunku symulacji samochodowych. To dzięki tego typu pozycjom „szary" człowiek ma możliwość, by zasiąść za kokpitem (wirtualnym co prawda) najnowszych modeli ferrari, lamborghini czy porsche (pozdrowienia dla Kuby Wojewódzkiego!). Wspaniała grafika, dźwięki, dobrze zaprojektowane trasy i tryby gry oraz wysoka grywalność to tylko kilka z wielu zalet kolejnej odsłony serii NFS. Każda część tej kultowej serii samochodówek wyróżniała się czymś oryginalnym. Tym razem – zamiast tylko jednej marki aut (jak miało to miejsce w NFS: Porsche), główną atrakcją są tu pościgi policyjne (co zaznaczono nawet w tytule: Hot Pursuit). Rzeczywiście, ucieczka przed stróżami prawa ze średnią prędkością 200 km/h i przy nasilonym ruchu ulicznym zapiera dech w piersiach, ale i zapewnia dużo frajdy. Można oczywiście poszaleć także w roli policjanta, a w tym trybie też nie będziemy narzekali na nudę. I czego może jeszcze żądać gracz pragnący prędkości? No cóż, dwóch rzeczy – jedną z nich dzierżysz w dłoniach – poradnika do NFS i potężnego sprzętu, aby w ogóle gra się uruchomiła.

Trasy

Tras w NFS: HP 2 jest 12. Są one przeogromne, a na dodatek posiadają zadziwiająco dużą liczbę rozwidleń dróg i skrótów. Niektóre służą jako alternatywne szlaki trasy głównej, inne natomiast są skrótami z prawdziwego zdarzenia, często bardzo przydatnymi do nadrobienia strat nad rywalami. Większość szlaków znajdujących się poza trasą główną (na mapie zaznaczona na biało w czasie jazdy) prowadzi po trudnych do opanowania drogach, mimo to pozwalają one zaoszczędzić cenne sekundy, i właśnie po nich należy starać się jeździć. Jest to o tyle ważna sprawa, że komputerowy przeciwnik nie porusza się z góry wytyczonymi trasami i często sam skręca na bezdroża.

W NFS:HP2 mamy możliwość ścigania się na 12 trasach, w czterech sceneriach. Jak łatwo się domyślić, na każdą z nich (scenerię) przypadają po 3 odcinki zarówno otwartych, jak i zamkniętych tras.

TRASY LEŚNE
To szybkie odcinki – prowadzą zarówno przez gęste lasy, jak i nadbrzeżne drogi oraz wąskie szutrowe skróty. Charakterystycznym dla nich miejscem jest z pewnością latarnia morska.

UWAGA! Strzałki na obrazkach wskazują skrót, a nie najlepszy kierunek jazdy. Nie każda alternatywna droga jest godna polecenia.

Coastal Parklands



Nazwa: Coastal Parklands
Stopień trudności: Beginner
Długość: 7,2 km

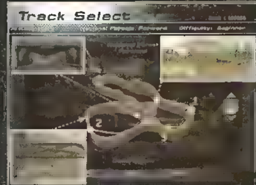
Trasa ta jest dość łatwa do opanowania i można na niej niemal w ogóle nie spuszczać nogi z gazu. Większość zakrętów należy śmiało ściąć z pełną prędkością. Podczas przemierzania trasy w wersji Forward, pierwszy skrót znajdziemy w miejscu 1, patrz obrazek 1. Wybór trasy (pod górkę – szutrem, czy dołem – asfaltem) należy określić już na starcie. Otóż, po zboczeniu z trasy głównej (pod górkę) zyskujemy bardzo niewiele i należy się na to zdecydować raczej w przypadku samochodów niższej klasy. Auta rozwijające prędkość 200 km/h w kilka sekund, bardzo trudno opanować na „śliskiej" i wąskiej dróżce. Taki demon szybkości najlepiej czuje się na asfalcie. Jeżeli jednak zdecydujemy się na skrót

National Forest

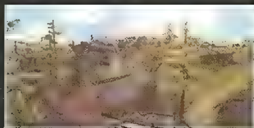


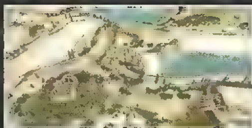
Nazwa: National Forest
Stopień trudności: Beginner
Długość: 7,4 km

Na trasie National Forest (w wersji Forward), tuż przed startem stajemy przed wyborem jednej z alternatywnych dróg, patrz obrazek 1. Najlepszy skrót to dróżka, która prowadzi przez wielkie drzewo z otworem w pniu. Podczas jazdy wśród drzew omijamy zakręty drogi głównej, co daje nam kilka sekund przewagi nad innymi. Kolejny znajduje się dopiero w **punkcie 2**, patrz obrazek 2. W zależności od ustawień mapy jedna z tych dróg jest krótsza od drugiej. W przedstawionej wersji Forward należy zawsze skręcać w lewo. Ostatni, a zarazem dość niewielki skrót znajduje się niedaleko mety, patrz obrazek 3. Zaraz po wyjeździe z tunelu zbaczamy na szutrowy odcinek i „ścinamy" zakręt drogi głównej.









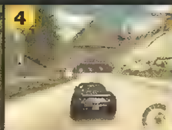


TRASY TROPIKALNE
Dają możliwość zwiedzenia tropikalnych dżungli oraz ogromnej metropolii, w której aż roi się od rozjazdów dróg. Jeśli odpowiednio prowadzimy samochód na szerokich asfaltowych drogach, wskazówka prędkościomierza często wskazuje maksymalną szybkość auta. Natomiast wśród palm i wąskich dróżek nie zabraknie okazji, by przetestować sprawność układu hamulcowego. Trasę tę wyróżnia aktywny wulkan i sporo przepięknych wodospadów.

TRASY GÓRSKIE
Alpejskie drogi upiększone jesienno-kolorowymi drzewami = wspaniałe widoki. Wygląd tras jest jednak tylko przykrywką. Drogi wiodące wśród lasów i gór, mają sporo trudnych zakrętów i nawrotów. Co nie znaczy, że nie można rozwijać tu sporych prędkości. Szerokie, proste i szybkie odcinki można tu też znaleźć.

TRASY ŚRÓDZIEMNOMORSKIE
Wiodą one przez kraj winorośli, wśród stařożytnych zabytków i nadmorskich miejscowości. Szybkie trasy, ze sporą liczbą niebezpiecznych zakrętów sprawiają, że często samochód będzie się odbijał od "bandy". Niewiele skrótów na trasach nie zmniejsza ich uroku.


3


4


5


6


7


8

Już po chwili staniemy przed kolejnymi dylematami, patrz obrazki 2 i 3. Daje nam to możliwość wybory pomiędzy powrotem na szeroki asfalt a kontynuacją jazdy po szutrze. Jednak najważniejsza alternatywna trasa rozpoczyna się w miejscu 4, patrz obrazek 4. Bezdyskusyjnie należy omijać okrężną drogę przez tunel (w odpowiednich wersjach trasy, np. Forward). Dalej mamy możliwość, by powrócić na trasę główną w **punktach 5 i 6**, patrz obrazek 5 i obrazek 6, jednak robimy to tylko w przypadku, kiedy jedziemy trudnym do opanowania szybkim wozem. Oczywiście można jechać w lewo szybkim samochodem, mimo to należy z rozwagą używać gazu. Jeżeli nasz wybór padł na drogę asfaltową, to - aby mieć jakiekolwiek szanse w dalszej rywalizacji, musimy w **punkcie 7**, patrz obrazek 7, skręcić w lewo, omijając okrężną drogę prowadzącą pod mostem. W **punkcie 8**, patrz obrazek 8 spotykają się wszystkie drogi. W tym właśnie miejscu najczęściej rozstrzyga się, kto wygra dane okrążenie. Samochody jadące asfaltem poruszają się drogą dłuższą, ale szybciej, auta przemierzające trasę szutrową muszą jechać wolniej, jednak mają do pokonania mniej kilometrów.




3

Scenic Drive



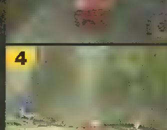
Nazwa: Scenic Drive
Stopień trudności: Intermediate
Długość: 12,4 km

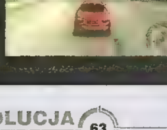
Scenic Drive to trasa, która łączy odcinki National Forest i Coastal Parklands. Tak też większość skrótów opisanych wcześniej „tras leśnych" obowiązuje także tutaj. Już w miejscu 1, patrz obrazek 1, napotkamy na znajome ścieżki leśne, którymi warto jeździć. To samo dotyczy skrótu przedstawionego na obrazkach 2 i 3. Aż trzy możliwości mamy natomiast w miejscu 4, patrz obrazek 4. W zależności od wybranej wersji trasy, każda boczna droga (lewa i prawa) może być skrótem lub trasą okrężną. W przedstawionej tutaj (Forward) najkrótsza droga prowadzi przez las (ta najbardziej po prawej). Zawsze należy tak dobierać skrót, aby prowadził on od wewnętrznej strony trasy głównej.


1

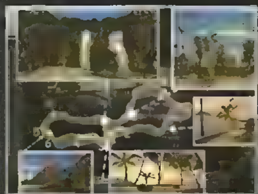

2


3


4



Island Outskirts



Nazwa: Island Outskirts
Stopień trudności: Intermediate
Długość: 8,7 km



W przepiękną tropikalną trasę nafaszerowano różnego rodzaju skrótami, bez znajomości których z bardziej wymagającym rywalem nie będziemy mieć szans. Najważniejszy skrót ma początek i koniec (w zależności od tego, w którą stronę odwrócimy trasę) w punktach, patrz obrazek 1 i 2. Kolejna alternatywna dla głównej drogi, choć nie tak skuteczna jak poprzednia, wiedzie obok przystani dla statków, patrz obrazki 3 i 4. Jeden z najniebezpieczniejszych punktów trasy to odcinek, na którym mijamy płynącą rozżarzoną lawę. Jest tutaj niewielki skrót, który kryje pułapkę. Kiedy wybierzemy tu drogę wyjętą z ruchu, patrz obrazki 5 i 6, musimy uważać na wystające tablice wskazujące kierunek jazdy; przedstawiono je dokładniej na obrazku 6. Na kolejne rozwidlenie natrafimy w **punkcie** 7, patrz obrazek 7. W tym jednak miejscu wybór trasy nie ma prawie żadnego wpływu na nasze osiągi, obie drogi są jednokierunkowe (każda w inną stronę). Wybór, którą z nich jechać, zależy zatem od indywidualnych upodobań gracza. Kolejnym skrótem, jaki można by polecić, jest ciekawa trasa wiodąca przez tunel oraz plażę, patrz obrazek 8, dzięki której można nadrobić kilka jakże cennych sekund.



Palm City Island



Nazwa: Palm City Island
Stopień trudności: Advanced
Długość: 11,9 km

Trasa ta obfituje zarówno w szerokie kilkupasmowe drogi asfaltowe, jak i wąskie pokręcone ścieżki. Ogólna zasada tutaj to - ścinać zakręty szutrowymi skrótami, a w mieście nie jeździć trasą główną. Np. obrazki 1 i 2 przedstawiają skróty, które nie należą do największych, ale warto z nich jak najczęściej korzystać. Trzeba je pokonywać ze średnią prędkością, przytrzymując lekko hamulec ręczny. Łatwo wpadniemy w poślizg i obrócimy się o 180 stopni, jeżeli będziemy prowadzili szybki wóz i przygazujemy podczas wchodzenia w zakręt. Nie warto także rezygnować ze skrótów prowadzących przez drewniane wioski, patrz obrazek 3. Mimo to największe wyzwanie stawia przed nami „bardzo tropikalny skrót" w miejscach 4 i 5, patrz obrazki 4 i 5. Droga prowadząca przez las nie należy do łatwych i aby tędy jeździć, musimy sporo poćwiczyć nad jej opanowaniem. Gdy tego dokonamy, tym skrótem nadrobimy straty do przeciwników. Co do skrótów w mieście na szerokich autostradach - należy starać się, by jeździć wyłącznie alternatywnymi trasami do tej głównej, zarówno małymi skrótami, patrz obrazek 6, jak i wielkimi - patrz obrazek 7.



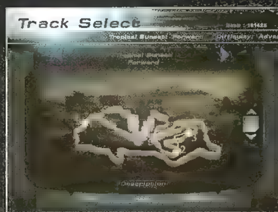




Tropical Sunset

Nazwa: Tropical Sunset
Stopień trudności: Advanced
Długość: 20,9 km

Jest to połączenie odcinków Palm City Island i Island Outskirts. Podobnie występują skróty obowiązujące na tych trasach i nie zmienia się ich znaczenie na Tropical Sunset. W **punkcie 1** widać zamkniętą drogę prowadzącą do mostu znanego z trasy Island Outskirts. Natomiast godnym polecenia jest skrót w centrum metropolii, który znajduje się w miejscach 2 i 4.





Fall Winds

Nazwa: Fall Winds
Stopień trudności: Beginner
Długość: 4,9 km

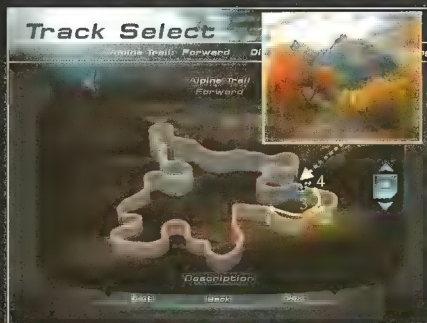
Jest to bardzo szybka i krótka trasa, która ma kilka specyficznych odcinków. Pierwszy z nich to skrót 1-2, patrz obrazki 1 i 2, z którego po prostu trzeba korzystać. Kolejna obowiązkowa droga to odcinek 6-7, patrz obrazki 6 i 7. Na trasie Fall Winds znajduje się także opuszczona kopalnia, której korytarze biegną od **punktu 4 do 5**, patrz obrazki 4 i 5. Trasa przez ciemne zaułki jest jednak na tyle kręta, że ów skrót najlepiej sobie odpuścić i pojechać ciut okrężną, ale za to szeroką i bezpieczną drogą asfaltową.

Dużo kłopotu może sprawić seria nawrotów w miejscu 3. Poślizg kontrolowany, właśnie tu się przyda, jest sposobem uniwersalnym – nie tylko na tego typu zakręty. Wchodzenie poślizgiem w ostre zakręty z użyciem hamulca ręcznego stosuje się po to, aby pokonać zakręt z minimalnym użyciem hamulca (czyli przy maksymalnej prędkości). Jak tego dokonać?

Alpine Trail

Nazwa: Alpine Trail
Stopień trudności: Intermediate
Długość: 3,8 km

Kolejna bajecznie kolorowa trasa, na której znajdują się dwa skróty. Jeden z nich to 1-2, patrz obrazki 1 i 2. Drugi wygląda na nieco mniejszy i znajduje się w miejscu 3-4, patrz obrazki 3 i 4. Już wcześniej powinniśmy wybrać, którędy jechać, gdyż nie można podczas okrążenia korzystać z obu. Jazda trasą miejscami 1-5-3-4 jest dość niebezpieczna ze względu na miejsce 5 – przeznaczono je dla skrótu 1-5-2. Zatem którędy? Otóż, lepszym skrótem okazuje się ten w miejscu 3-4, który bardziej ścina duży zakręt niż jego konkurent 1-2 dwa małe.



Autumn Crossing



Nazwa: Autumn Crossing
Stopień trudności: Intermediate
Długość: 7,9 km

Podczas projektowania Autumn Crossing autorzy zbytnio się nie napracowali, gdyż jest to zlepek tras Alpine Trail i Fall Winds. Zatem jeśli o skróty chodzi, odwołuję się do opisów tych dwóch tras.







A. (patrz obrazek A) Rozpędzamy samochód nie bardziej niż do 150 km/h (przy małych prędkościach łatwiej wejść w zakręt, ale jest to nieefektywne) i wjeżdżamy w zakręt od jego zewnętrznej strony.

B. (patrz obrazek B) Puszczamy klawisz gazu, po czym skręcamy w odpowiednią stronę i po chwili wciskamy hamulec ręczny.

C. (patrz obrazek C) Kiedy wóz zacznie wychodzić na prostą, zwalniamy wszystkie przyciski i dodajemy tylko gazu. Chwilę później, nadal gazując, wyrównujemy pojazd względem drogi klawiszami kierunkowymi. Z manewrowaniem kierownicą należy jednak być ostrożnym i wskazane jest, by robić to wówczas, gdy przednie koła będą się znajdować na asfalcie. W przeciwnym razie wpadniemy w poślizg niekontrolowany i zacznie nam obracać.

Calypso Coast

Nazwa: Calypso Coast
Stopień trudności: Intermediate
Długość: 8 km

Na trasie tej pojawia się sporo zakrętów, w które najlepiej wchodzić poślizgiem. W miarę możliwości należy także ścinać zakręty, wykorzystując pobocze. Skrót – który jest obowiązkowy, jeżeli chcemy się liczyć w wyścigu – znajduje się w miejscu 1-2. Jest to odcinek prostej, który pokonujemy z maksymalną prędkością. Droga alternatywna znajduje się także w miejscu 3-4. Nie jest to jednak skrót z prawdziwego zdarzenia, a jadąc nim łatwo o kolizję. Aby nie komplikować sobie życia (jazdy?), najlepiej poruszać się nadbrzeżną szeroką trasą.



Wine Country



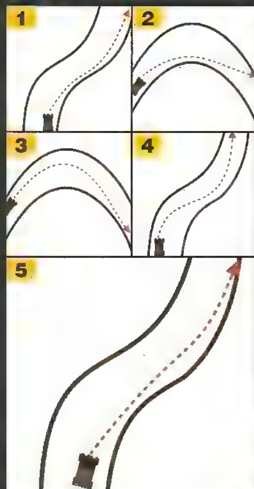
Nazwa: Calypso Coast
Stopień trudności: Advanced
Długość: 9,9 km

Kolejna szybka i niebezpieczna trasa z identycznym jak w Calypso Coast skrótem. Ciekawy moment to tutaj Wine Country – zakręt (a raczej nawrót) 1. Może i wygląda on strasznie, ale pokonamy go poślizgiem z prędkością początkową nawet 250 km/h. W tym celu dojeżdżamy doń od zewnętrznej strony, następnie wchodzimy w poślizg kontrolowany i skręcamy kierownicą oraz zaciągamy ręczny.

Zakręty i zakręciki

Istnieją dwa powszechne sposoby wchodzenia w zakręty. W niektórych przypadkach nie ma różnicy, który z nich zastosujemy - ale są takie zakręty, że trzeba je pokonywać z odpowiednią techniką. Pierwszy z nich przemierzamy, jadąc przy samej krawędzi jezdni - po stronie, w jaką prowadzi zakręt, patrz obrazek 1. Sposób ten stosuje się wówczas, gdy zakręt jest tylko jeden - czyli zaraz za nim jest prosta drogę lub kolejne zakręty są łagodne. Sprawa komplikuje się, gdy musimy pokonać kilka zakrętów pod rząd lub jeden długi. Wówczas pierwszy sposób na nic, nie przyda, patrz obrazek 2. Tutaj trzeba jechać po zewnętrznej stronie zakrętu, patrz obrazek 3. Podobnie ma się rzecz w przypadku dwóch ostrych zakrętów, patrz obrazek 4 – nie należy go więc pokonywać sposobem przedstawionym na obrazku 5, ponieważ nie damy rady wykierować przy drugim. Wchodzenie w zakręty z kontrolowanym poślizgiem należy wykonywać za pomocą sposobu drugiego, czyli wjeżdżać w zakręt od zewnętrznej strony.





Walka z policją

Już tytuł najnowszego NFS sugeruje, że główną atrakcją w grze są pościgi policyjne. Możemy się oczywiście wcielić w postać ściganego lub ścigającego, a to dostarcza sporo frajdy. Jako policjant mamy sporo opcji, by zatrzymać piratów drogowych. Pomogą nam w tym kolczatka rozstawiana na drodze, wsparcie kolegów z drogówki oraz zaprzyjaźniony pilot, który zrzuca wybuchające beczki przed uciekającymi wozami. W w jaki sposób walczyć przeciwko „glinom"? Jest jeden uniwersalny i prawie idealny sposób na to, by zgubić ogon. Na początku musimy się postarać, aby przeszkadzający nam radiowóz zaczął nas wyprzedzać. W tym celu wskazane jest nawet lekkie przyhamowanie, patrz obrazek 6. W odpowiednim momencie – przy dość sporej prędkości uderzamy w wóz policyjny – w jego tylną część, mniej więcej na wysokości tylnych świateł, patrz obrazek 7. To powinno obrócić samochód pościgowy, patrz obrazek 8. Teraz gaz do dechy – policjant(ka?) nie powinien nas już dogonić. Każde zgubienie pościgu to dodatkowe punkty, nieraz warto zatem zaczepiać mundurowych. Jeżeli narazimy się za bardzo, zaatakują z powietrza, patrz obrazek 9. Beczki należy oczywiście omijać, bo najechanie na jedną z nich kończy się potężnym wybuchem. Bardziej niebezpieczne wydają się jednak barykady z radiowozów, patrz obrazek 10. Dwa wozy policyjne można jeszcze ominąć, ale wówczas, kiedy nie ma tam kolczatek. Pozostaje zatem wjechać na pełnym gazie w radiowozy. Przebicie opon to najgorsze, co może nas spotkać – wtedy kończy się pościg z wynikiem 1:0 dla policji. Mimo wszystko najwięcej frajdy zapewnia zgubienie pościgu – to bez „nieuczciwej" walki. Jest to jednak możliwe raczej w przypadku szybszych samochodów. Można sobie przy tym pomagać np. jeżdżąc skrótami.

Mediterranean Paradise



Nazwa: Mediterranean Paradise
Stopień trudności: Advanced
Długość: 15,2 km

To trasa otwarta, złożona z odcinków Calypso Coast oraz Wine Country. Jest długa i zawiera wszystkie najlepsze smaczki obu wspomnianych dróg.

CIEKAWOSTKI MOTORYZACYJNE

- gdyby wszystkie samochody osobowe świata zaparkowały jeden za drugim, to opasałyby równik ponad 36 razy
- samochody tylko z Warszawy stworzyłyby korek rozciągający się z naszej stolicy do Lizbony jeden samochód emituje przez rok średnią ilość dwutlenku węgla, która jest czterokrotnie większa od jego ciężaru
- wskutek rozwijania nadmiernej szybkości i nieprzestrzegania przepisów w tygodniu ginie w Polsce kilkadziesiąt osób
- koła, bez których samochód jest tylko kawałkiem blachy, po raz pierwszy zostały wykorzystane 5 tys. lat temu w Mezopotamii (obecnie Irak)



Strach cię zmrozi... Gotowy?

Producent: **Computer Artworks**
Wydawca: **Play-It**
Wymagania: **PIII 450, 128 MB RAM**
Akcelerator: **16 MB**
Multiplayer: **nie**
Inne platformy: **PS2, Xbox**



RZUT OKIEM

Jeśli dotarłeś do tego miejsca razem z nami - Coś (Rzecz) nie przeraża cię już tak bardzo jak na samym początku gry. Jak mówią - co nas nie zabije, uczyni nas silniejszym. Biegun Północny nadal jednak nie jest bezpiecznym miejscem, jeśli więc wciąż potrzebujesz pomocy, znajdziesz ją w drugiej części tego poradnika do The Thing. Znów czekają cię paranoja, brak zaufania, 40-stopniowe mrozy i mdłości wywołane okropieństwami, jakie obca forma życia wyrządza ludziom. The Thing, gra zespołu Computer Artworks, to jedna z najbardziej przerażających pozycji dostępnych na komputery PC. Grasz czy obleciał cię strach?

Etap 8

Po światełkach dotrzesz do hangaru. Przy wejściu będzie się plątać kilku żołnierzy, a w otwartym kontenerze znajdziesz apteczkę. Następnie przejdź przez drzwi i pokonuj kolejne pomieszczenia, zabijając po drodze żołnierzy. W miejscu gdzie natkniesz się na mutanty i żołnierzy, nie likwiduj tych drugich od razu; pozwól, by nieco przysmażyli mutanta - będzie ci łatwiej dokończyć z nim sprawę. Dojdziesz do miejsca, gdzie usłyszysz wołanie o pomoc. Inżyniera zaatakowali żołnierze.

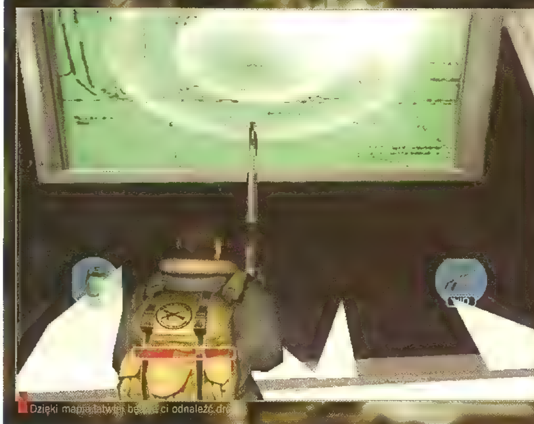
Ratuj go - będzie ci potrzebny. Jest za drzwiami po lewej stronie, w miejscu gdzie korytarz opada w dół. Uratowany niech naprawi skrzynkę - uzyskasz dostęp do save-recordera. Jest jeszcze chłodnia, do której wejdziesz też dzięki inżynierowi, po naprawieniu kolejnej skrzynki. Znajdziesz w niej amunicję - weź ją i razem z inżynierem idź na korytarz, skręćcie w lewo. Trafisz na schody prowadzące w dół. Kiedy będziesz schodził, uważaj na robale wyskakujące zza krat wentylacyjnych. Na dole pod schodami leży ciało - znajdziesz przy nim apteczkę. Teraz wejdź do korytarza. Na końcu są dwoje drzwi. Najpierw wejdź w te po lewej stronie, naprawiając najpierw skrzynkę. Tam znajdziesz amunicję i kamerę, pokazującą, co czeka cię w pomieszczeniu obok. Idź tam. Napraw skrzynkę przy stacji save'u. Teraz podejdź do drzwi pomieszczenia widzianego przed chwilą przez kamerę. Tam zamknięto trzy mutanty w szklanych kapsułach.

Dwa małe i jeden duży. Możesz walczyć ze wszystkimi, ale możesz też ominąć tego największego. Po prostu strzelaj ostrożnie. Najpierw uwolnij ze "słoja" jednego małego robala i rozwal go, podobnie poradź sobie z tym drugim. Pamiętaj, by nie trafić w kapsułę z dużym mutantem. Jeśli zniszczyłeś oba maluchy - masz dostęp do ciała leżącego w rogu, przy którym znajdziesz klucz do zbrojowni. To te drzwi niemal naprzeciw save-recordera. Tam zaopatrzysz się w ładunki C4 potrzebne do ukończenia następnej misji.

Teraz wracaj tą samą drogą aż do wyjścia z hangaru. Po drodze, z pomocą inżyniera, możesz naprawić skrzynkę, dzięki której uzyskasz dostęp do pomieszczenia, gdzie stoi komputer z szyfrem do pokoju z save'm i granatnikiem. Są to drzwi z zakratowaną szybą. Jedne z pierwszych, jakie spotkałeś po drodze tutaj. Wracaj, aż wyjdziesz z hangaru.

Przed sobą zobaczysz zamkniętą bramę ze znakiem STOP (jeśli nie widzisz, wystarczy się obrócić). Biegnij w lewo wzdłuż płotu (powinieneś go mieć po prawej stronie). W pewnej chwili zobaczysz w mroku hangar. Biegnij dalej między hangarem (**H**), a płotem, kiedy ściana hangaru się skończy, skręć w lewo, a zobaczysz budynek kontroli lotów (**1**) wraz z wieżą kontrolną (**Wk**), na którą będziesz musiał dotrzeć.
(mapa 3)

Hangar, który minąłeś, jest jednym z czterech do odwiedzenia, aby na samolotach zainstalować ładunki C4. Drugi jest dokładnie naprzeciwko pierwszego. Pozostałe dwa - po drugiej stronie budynku kontroli. Każdego wejścia do hangaru pilnuje jeden strażnik. Rozmieść ładunki na przednim kole samolotów w każdym z czterech hangarów. Teraz musisz znaleźć miejsce, aby zdetonować je za pomocą karabinu snajperskiego. Tym miejscem będzie wieża kontrolna. Wejdź do budynku - drzwi są strzeżone przez dwóch strażników. Znalazłeś się w korytarzu otaczającym wieżę. Uważaj na błądzącego tu mutanta. Jeśli go od razu nie zobaczysz, to napewno usłyszysz. Na początek rozpraw się właśnie z nim. Teraz wejdź w drzwi po prawej stronie od tych wejściowych (z zewnątrz). Tam potrzebny ci będzie inżynier. Dwie skrzynki, dwoje drzwi. Za jednymi znajdziesz magnetofon do save'u oraz pudła z magazynkami. Za drugimi krótki korytarzyk z drzwiami na końcu - właśnie tam potwór wykańcza medyka. Być może uda ci się go uratować – najłatwiejszy sposób walki to podrzucenie granatu i ucieczka. Eks-



Dzięki mapie łatwiej będzie ci odnaleźć dr



płozja pociągnie za sobą wybuch stojących w pobliżu beczek, co w prosty sposób zniszczy "gada". Teraz jeśli skierujesz się w lewo (od drzwi wejściowych do budynku), natkniesz się na te, obok których jest skrzynka do naprawienia. W tym pokoju znajdziesz klucz do wejścia na wieżę. Kiedy tylko podejdziesz do klucza, zostaniesz zaatakowany przez kilka pomniejszych i jednego sporego przeciwnika - dlatego też warto wcześniej zasave'ować grę, zwłaszcza że jest tu odpowiednie do tego urządzenie. Podczas walki z tym przeciwnikiem, radzę wyjść na korytarz - da ci to większe możliwości manewru; inżyniera też na tę chwilę oddziel od siebie i pozostaw na korytarzu. Jeżeli zdobyłeś klucz, możesz już iść na wieżę. Kiedy będziesz wchodził po schodach, nie daj się zaskoczyć potworkom wyskakującym z kanału wentylacyjnego.

Po krętych schodach dojdziesz do okrągłego korytarza na szczycie wieży. Po dwóch przeciwległych stronach są dwa pomieszczenia (w jednym z nich mutant, którego zresztą słychać z daleka). Wejdź do jednego z nich. To właśnie tu zdetonujesz ładunki. Musisz być szybki, ponieważ w chwili kiedy trafisz w pierwszy ładunek, drzwi pozostałych hangarów zaczną się zamykać. Ustaw się w środkowym oknie tak, aby nie ruszając sie z miejsca, mieć widok na oba samoloty. Wyjmij karabin snajperski, wyceluj i zdetonuj oba ładunki, po czym szybko zmierzaj do drugiego bliźniaczego pomieszczenia - i odpal pozostałe dwa ładunki.

Po tej akcji zobaczysz cut-scenki. Ta przedstawiająca stwory ukazuje również miejsce, gdzie powinieneś się udać. Uważaj! Na wieży pojawią się również żołnierze. Zejdź i udaj się miejsca, gdzie wcześniej mutant zabił medyka. Za drzwiami będą na ciebie czekać stworzenia, jakie widziałeś w cutscence. Stamtąd wyjdź na zewnątrz wybitymi drzwi - i wejdź do przewodu wentylacyjnego.

Etap 9

Systemem wentylacji dotrzesz do jakskini. Powinieneś widzieć budkę z kolejnym kandydatem do spalenia, i iskrzącą się skrzynkę. Możesz zacząć od naprawienia skrzynki, ale spowoduje to pojawienie się masy wrogów naraz. Druga opcja to podejść do drzwi budy, co sprowokuje mutanta, który znajduje się za nimi, do rozbicia ich i ataku. Spokojnie, dasz sobie z nim radę - dopiero potem skrzynka, a uaktywnienie jej spowoduje wybuch w budzie. Jednak nie musisz się obawiać. Gyd zbliżysz się do windy, z góry spadną trzy robale. Po oczyszczeniu terenu po żlebie skalnym dostań się do przewodów wentylacyjnych nad metalową bramą. Początek żlebu znajdziesz obok konstrukcji windy. W momencie kiedy będziesz podchodził do wentylacji nastąpi w niej wybuch i pojawi się jeden robal, a wewnątrz kanału jeszcze kilka – będą atakowały z przodu i z tyłu. Po dotarciu do wylotu przed twoim nosem przebiegnie medyk i prosi o broń; uzbrój go szybko, wyjdź z kanału i biegnij za nim na górę, po drodze pozbywając się dwóch żołnierzy podążających jego śladem. Dobiegniesz do miejsca, gdzie w ścianie widać wlot kanału wentylacyjnego - a w przyszłości twoją drogę ucieczki. Teraz schodźcie razem na dół, ale ostrożnie. Po pierwsze - wystrzegaj się pary cyklicznie "psykającej " z rur.

Musisz wybrać odpowiednią chwilę i kiedy para zniknie, posuwaj się dalej. Drugim niebezpieczeństwem są tu automatyczne działka, zwykle zamontowane na rogach zejścia. Pod nimi stoją beczki, które możesz wysadzić i unieszkodliwić tym samym karabinki, przy okazji żołnierzy stojących niedaleko. Pojawi się też masa robali wyskakujących z martwych ciał leżących na twojej drodze.

Drzwiami wejdziesz do korytarza „strzeżonego" przez autoamatyczne działka. Wykorzystuj załomy ścian, by się ukryć przed ich ostrzałem. Niektóre możesz wyłączyć przyciskami, które znajdują się w przyległych do korytarza pomieszczeniach, z kolei inne zniszcz, strzelając z progu. Po prostu otwórz drzwi, ale nie wchodź do środka – wówczas pozostaniesz poza ich zasięgiem, za to swobodnie będziesz je mógł rozwalić, np. snajperką



Uważaj na strumienie pary – są gorące, więc pozbawiają cię energii.

Wchodzisz i widzisz dwóch kolesi, którzy mierzą do siebie. Który z nich jest tym dobrym? Ten z bródką. Łysy za chwilę zmutuje, możesz przyspieszyć ten proces - jeśli potrzebujesz, paralizatorem leżącym na blacie. Po spaleniu go i zanim udasz się dalej, pozbieraj przedmioty z blatu, zwłaszcza apteczki. Dołącz do siebie inżyniera i przejdź przez bramkę do drzwi za ścianą (prowadzą tam białe pasy na podłodze). Inżyniera czeka tu naprawa dwóch skrzynek. Pierwsza, zaraz przy drzwiach – pozwoli na dostanie się do pomieszczenia z save-recorderem oraz amunicją. Druga - na podeście, w sąsiedztwie komputerów uruchomi kamery i przycisk niżej, w rogu (przy drzwiach wejściowych). Jeśli zamierzasz wejść między urządzenia, przygotuj się na atak. Potwór wypadnie zza ściany. Jeżeli nie masz ochoty walczyć, po prostu nie pchaj się między komputery.

Inżynier zakomunikuje, że podczas kiedy on będzie biegł, ty otworzysz mu przyciskiem drzwi. Spójrz w monitor kamery – w przypadku gdy zobaczysz wbiegającego inżyniera, wciśnij przycisk urządzenia obok. Teraz wróć do holu z bramkami i idź do korytarza, gdzie prowadzą rozbite drzwi. Tutaj, i w kilku innych miejscach, za chwilę zaatakują cię robale wykluwające się z "mięsnych wzgórków". Zamiast walczyć z ich chmarami, rozwal gniazda. W pokoju przylega-

Etap 10

Zanim wyjdziesz na zewnątrz, zaopatrz się w amunicję do snajperki - pudło stoi nieopodal windy.

Karabin snajperski będzie tu jak najbardziej przydatny. Wyjdź na zewnątrz i idź przejściem i w zaspach śniegu. Ale powoli, natkniesz się na sporą liczbę żołnierzy. Korzystaj ze snajperki i granatnika, a także ze skupisk beczek w pobliżu żołnierzy. Po rozwaleniu kilku pierwszych na chwilę wróć do windy, by się ogrzać. Droga jest tylko ta, więc nie zabłądzisz. W jednym miejscu w zaspie po lewej znajdziesz otwór.

Są tam apteczki i amunicja. Kiedy wyjdziesz na zewnątrz, pamiętaj o żołnierzach. Po drodze zobaczysz też tego stojącego na zaspie – to idealny cel dla karabinu snajperskiego. Przyj przed siebie dalej i wymiataj żołnierzy aż do miejsca, gdzie będzie jeszcze coś oprócz śniegu. W zaspie widać też czarne drzwi - powinieneś tam wejść.

Okazało się, że Whitely nie jest łatwopalny. Musisz go dopaść, aby zniweczyć jego szalony plan.

Skręć w lewo w miejscu, gdzie płomienie masz przed sobą - między kontenery, i idź tak, jak prowadzi labirynt. Po drodze natkniesz się na kolejnych żołnierzy, a z czasem drogę zagrodzą ci ładunki C4. Możesz się ich pozbyć - strzelając w nie, lub zastosować sposób "dwa w jednym" – pozwól, by żołnierze włazili na ładunki (robią to bardzo chętnie). Oczyszczą drogę zarówno z ładunków, jak i siebie samych.

Po wyjściu na zewnątrz zobaczysz dużą stalową konstrukcję, gdzie czaić się będą snajperzy. Pobliskie kontenery traktuj jako osłonę - i wystrzelaj ich za pomocą karabinu snajperskiego.

Twoja dalsza droga prowadzi na prawo od konstrukcji - między zaspami śniegu.

Tą drogą dotrzesz do Whitelya, a raczej do tego, co zeń powstało. Z pokładu śmigłowca strzelaj w to miejsce, gdzie znajduje się jego głowa oraz pojawiająca się "ręka" czy raczej macka. Zdetonuj też cztery grupy beczek na rogach lądowiska, w centrum którego znajduje się Whitely. Teraz pozostaje tylko cieszyć się z finału.

Przechodząc przez zaspy dojdziesz do ostatecznego, finałowego pojedynku.

Tego przeciwnika pokonasz najłatwiej zbliżając się do niego bardzo blisko.

jącym do korytrza spotkasz zmienionego inżyniera. Rozwal go i wejdź w drzwi obok.

Koleś wciągnął cię w pułapkę. Masz tylko 30 s. Najpierw napraw skrzynkę. Znajdziesz ją między dwiema szafami - komputerami tuż przy drzwiach, następnie użyj Sniper TV - jest na stole w rogu, strzelaj do źródła trującego gazu, aż to wybuchnie. Teraz użyj jeszcze stojącego obok komputera. Zobaczysz otwierającą się bramę. Zanim stąd wyjdziesz, pozbieraj apteczki i ładunki do miotacza. Teraz idź do bramy. Jest w tym samym holu z bramkami kontrolnymi. Kiedy będziesz biegł korytarzem, rozwalaj wzgórki, z których rodzą się robale - jeden z nich, ten na końcu korytarza - zastania przełącznik.

Drzwiami obok wejdziesz na strzelnicę. Na wprost zobaczysz pokój obserwacyjny. Zanim się tam udasz, napraw skrzynkę - obok po prawej. Uzyskasz dostęp do pokoju z kamerami.

Pierwsza ukazuje żołnierzy strzegących korytarza, druga - pokój obserwacyjny z dwoma żołnierzami i inżynierem - udasz się tam za chwilę, trzecia - laboratorium zabarykadowane beczkami.

Idź po inżyniera. Po drodze miniesz regał z amunicją oraz granatami. Pozbądź się dwóch żołnierzy i kiedy będziesz wracał z inżynierem, napraw skrzynkę pod schodami (iskrzy w ciemności). Inżynierowi nakaż, by naprawił skrzynki przy drzwiach naprzeciw pokoju z kamerami. Tam możesz dokonać save'u, poza tym znajdziesz granatnik, który posłuży do wysadzenia drzwi laboratorium - to te po prawej (w odniesieniu do pomieszczenia gdzie jesteś). W laboratorium znajdziesz klucz do korytarza z dwoma żołnierzami; widziałeś ich wcześniej przez kamerę. Są to te drzwi naprzeciw regału z aminicją.

Rozwal żołnierzy i przygotuj się na spotkanie z bossem.

Tak jak w poprzednich przypadkach, kluczem jest tu znalezienie właściwego miejsca. Paradoksalnie najbezpieczniej jest pod bossem, a dokładniej - jest to miejsce, gdzie podłoga wydaje się nieco ciemniejsza (przyjrzyj się jej podczas filmiku prezentującego bossa). Na piątej płycie podłogowej, bliżej miejsca (rowka), gdzie łączy się z szóstą płytą. Właduj weń kilka magazynków aż do chwili, gdy zaczerwieni się ramka celownicza. Teraz rozwal kapsułę z mutantem. Nie obawiaj się. Jeżeli stoisz w tym bezpiecznym miejscu on też cię nie ruszy. Ustawi się pomiędzy tobą, a drzwiami wejściowymi. Strzelaj do niego, aż do zaczerwienia wskaźnika. Teraz, nie ruszając się z miejsca, podpal podłogę miotaczem między nim a tobą. I spal go granatem zapalającym. Boss nie wytrzyma temperatury i padnie. W tej samej chwili przez drzwi przebiją się kolejne mutanty, z którymi zacznie walczyć inżynier - szybko zejdź z lini strzału i wspomóż go miotaczem.

Po zabiciu bossa wracaj tą samą drogą, jaką tu przyszedłeś. Najpierw do pomieszczenia, gdzie spotkałeś inżyniera, wraz ze zmutowanym łysym kolegą. Przygotuj gaśnicę, bo będzie ci bardzo potrzebna. Musisz dotrzeć w to miejsce, gdzie spotkałeś uciekającego medyka. A ściślej - do wylotu kanału wentylacyjnego.

Wybuchy – mimo że wyglądają, jak wyglądają - nie są specjalnie groźne, ale lepiej spiesz się powoli. W chwili gdy coś wybuchnie, poczekaj na kolejne eksplozje. Jeżeli nic się nie będzie działo, ruszaj dalej - oczywiście z gaśnicą w dłoni. I tak powoli będziesz wchodził do góry. W dwóch miejscach czekają cię przykre niespodzianki, niestety nie można ich ominąć. Jedna to eksplodujące drzwi, a druga - niedaleko celu, do którego"spacerujesz" - to ognisty podmuch z wentylacji. Gdy będziesz już blisko wlotu do kanału, spotkasz jeszcze dwóch żołnierzy oraz dwa mutanty. Teraz wejdź do kanału. Po drugiej stronie wyjdziesz w znajomej jaskini, ale nie pędź żlebem na dół. W mroku czai się kilka buldogo-gorylopodobnych potworów. Pokaż się im, odetnij drogę ogniem i wejdź ponownie do kanału. Tam cię nie sięgną, a ty spokojnie sobie z nimi poradzisz za pomocą spluwy i miotacza. Jeśli będzie bezpiecznie, zejdź i obejdź jaskinię - na ziemi leży broń. Teraz wejdź do windy.

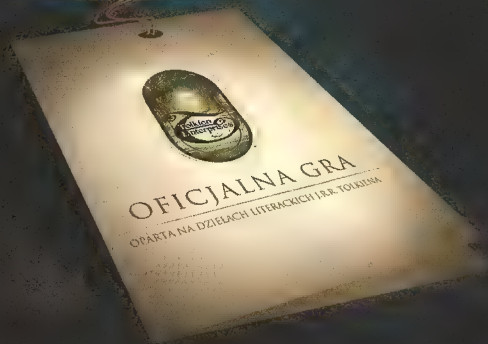
Errata

Każdemu zdarzają się błędy - również nam. Chochlik drukarski namieszał w mapach. W pierwszej części solucji w etapie 5 zamieściliśmy błędną mapę. Oto właściwa. A chochlik dostał już za swoje.

WŁADCA PIERŚCIENI

DRUŻYNA PIERŚCIENIA





Najwspanialsza z powieści doczekała się wersji komputerowej. Przeżyj raz jeszcze epicką przygodę, tym razem spoglądając na Śródziemie oczyma Froda, Aragorna lub Gandalfa. Znajdziesz tu znajome krainy, przerażających wrogów i ulubione postaci z książek. Wersja PC dostępna będzie w polskiej wersji językowej.











PlayStation 2 GAME BOY ADVANCE PC CD-ROM PL

No One Lives Forever 2: The Spy in H.A.R.M. Way

NOLF2 - równie dobry jak NOLF, a Cate jest jeszcze piękniejsza.

Producent:	**Sierra**
Dystrybutor:	**Play It**
Gatunek:	**FPS**
Wymagania:	**P II 500, 128 MB RAM**
Multiplayer:	**tak**
Inne platformy:	**nie**

RZUT OKIEM



No One Lives Forever 2: The Spy in H.A.R.M.'s Way jest godnym spadkobiercą szpiegowskich tradycji i zamiłowania do szybkich, finezyjnych akcji wielkiego protoplasty. Ponownie zatem z radością, by nie rzec rozkoszą, wcielamy się w postać uroczej Cate „Lisicy" Archer, najlepszego Agenta Specjalnego UNITY, który jak zwykle staje na drodze globalnej katastrofy. Czy jednak Cate jest w stanie zapobiec nuklearnemu holokaustowi i zarazem ujść cało z pułapki zastawionej przez jej arcywrogów z H.A.R.M.? Powracamy do Cate w chwili, gdy - po pokonaniu kilku oblodzonych stopni schodów - staje ona w progu piwnic archiwum w samym centrum radzieckiej bazy, gdzieś w śniegach Syberii.

ROZDZIAŁ 4

A Spy in H.A.R.M.'s Way

Budynek archiwum jest jednym z miejsc, w którym podejście złodziejskie zupełnie się nie sprawdza. Lepiej więc mocniej ująć sprawdzonego kałasznikowa i z jego pomocą rozwiązać większość problemów.

The basement

Idź korytarzem w stronę bramki i śpiącego żołnierza. Skręć do kuchni - tu, pod stołem, znajdziesz paczkę od Santy, w niej - CT180 i camera disablers. Zamkniętą bramkę w korytarzu otworzysz dekoderem, zaś przy śpiącym żołnierzu znajdziesz klucz magnetyczny, w kopercie obok niego - plan piwnic. Przeszukuj pomieszczenia (uważaj na kamerę w załomie korytarza) w poszukiwaniu lampy potrzebnej do naprawienia komputera na drugim piętrze. W szufladzie biurka w centralnym, oszklonym pomieszczeniu znajdziesz Podręcznik Szpiega (**01**). W magazynie przy ubikacjach, we wschodniej stronie budynku - notkę UNITY nakazującą wyeliminowanie generała Żukowa.

Main records building

PARTER

Od schodów idź w prawo - do mesy. Tu, na stole znajdziesz mapę parteru m.in. z rozmieszczeniem kamer systemu alarmowego (**02**). Obejdź budynek w kierunku przeciwnym do wskazówek zegara - w pobliżu gabinetu w południowo-wschodniej części budynku natrafisz na generała Żukowa; w samym gabinecie zaś, w szufladzie stolika - Podręcznik Szpiega, w szufladzie biurka z kolei - pierwszą stronę ANATOLI. Nie kieruj się jeszcze do pomieszczenia z komputerem w północno-wschodniej części budynku (droga doń wiedzie przez oszkloną wartownię - **03**), lecz idź schodami obok ubikacji na pierwszym piętrze.

PIERWSZE PIĘTRO

Bądź ostrożny, wspinając się po schodach - jedna z kamer mierzy wprost w nie (**04**). Następnie kieruj się do pomieszczeń po lewej - tu, w jednym z biur znajdziesz kolejną stronę ANATOLI. Dwie pozostałe strony, na których wytłumaczono tę inicjatywę, znajdziesz w zachodniej części piętra - w północnym i południowym biurze. Dodatkowo w którymś z biur znajdziesz kopertę z kodem M-9, niezbędnym, by uruchomić "komputer" na pierwszym piętrze. Po skompletowaniu ANATOLI i M-9 wróć na parter i skieruj się do pomieszczenia z komputerem. Użyj lampy na otwartym pojemniku po prawej stronie komputera (**05**) i wykorzystaj M-9, by znaleźć się na drugim piętrze archiwum.

DRUGIE PIĘTRO

Centralny punkt zajmuje komputer, który pozwoli ci pozyskać dane nt. Pro-









ROZDZIAŁ 5

Night Flight

Po zdobyciu informacji na temat Projektu Omega Cate staje przed jeszcze większym wyzwaniem wydostania się ze Związku Radzieckiego. Dodatkową komplikacją jest fakt, że polują na nią i Rosjanie i H.A.R.M.

Musi jednak wierzyć, że przygotowania, jakie poczyniła - opłacą się. Noc się rozjaśni.

The Basement

Przebij się przez poziom i kieruj ku wyjściu. Lustruj pomieszczenia, gdyż pojawiają się w nich nowe użyteczne przedmioty - m.in. kamizelki kuloodporne. W kuchni znajdziesz także Podręcznik Szpiega (**08**). Weź go i kieruj się do wyjścia.

Inner yard i outer yard

Idź ku wewnętrznemu dziedzińcowi, w stronę mesy. W budynkach obydwu dziedzińców znajdziesz nowe użyteczne przedmioty (w łaźni - Podręcznik Szpiega, **09**). Zwróć również uwagę, że ponownie możliwe jest podłożenie ładunków wybuchowych przy zbiornikach z paliwem w pobliżu bramki respawnowej - zrób to, by zyskać dodatkowe doświadczenie (**10**). Niezbędne ładunki znajdziesz w łaźni oraz obok skuterów, przy zbiornikach z paliwem. Drugi Podręcznik Szpiega znajdziesz w budynku po wschodniej stronie obozu. Następnie podłóż ładunki wybuchowe przy zbiorniku z propanem w pobliżu bramy pomiędzy dziedzińcami (**11**) i wykorzystując skuter śnieżny - jedź przez główną bramę. Wykorzystaj rampę, aby opuścić jednostkę (**12**).

Exfiltration

Po drodze do samolotu natrafisz na kilka grup żołnierzy H.A.R.M. - karabin snajperski jest w tym przypadku nieoceniony. W domku myśliwskim znajdziesz Podręcznik Szpiega. Miń strażnicę (**13**) i przygotuj się na walkę przy moście. Tu zbierzesz owoce własnej zapobiegliwości

jektu Omega. Numer taśmy znajdziesz w kopercie na stole w jednym z biur (**06**). Następnie idź do komputera i pięciokrotnie wybierz przypadkowy numer, aby zyskać dodatkowe doświadczenie, następnie wybierz numer taśmy z wytłumaczeniem Projektu Omega.

Podczas korzystania z komputera zostaniesz zaatakowany przez połączone siły żołnierzy radzieckich i H.A.R.M. Przy nich znajdziesz nowy pistolet maszynowy – 9 mm gordon SMG. Przebij się na pierwsze piętro i kieruj do pralni. Tam wskocz do szybu, by znaleźć się w piwnicach archiwum (**07**).


6

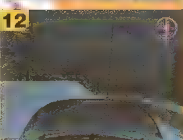

7

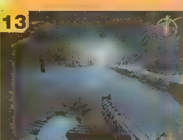

8


9


10


11


12


13

(14). Przeskocz kanion, korzystając z rampy z resztek mostu i jedź do jednostki nieopodal domku pilota. Tu, w budynku obok garaży po prawej znajdziesz Podręcznik Szpiega (15).

Miń dom, w którym czeka pilot i skieruj się na zamarznięte jezioro. Będziesz mieć minutę, by wyeliminować obydwu żołnierzy H.A.R.M. - rozbroić (użyć) ładunek umieszczony na samolocie. Wróć do domu, znajdź pilota kryjącego się w szafce pod schodami i pomóż mu wytrzeźwieć. Weź dzbanek kawy z kuchni (16) i użyj go na kubeczku na stole.

ROZDZIAŁ 6

Diary of a Double Agent

Nie dysponując żadnymi pewnymi śladami, Cate kieruje się do Akron w Ohio, by szukać poszlak w domu Melvina Blitzny. Blitzny, sprzedawca odkurzaczy z zawodu, przyjął tożsamość agenta UNITY, Toma Goodmana, w ostatnich knowaniach organizacji. Jego koniec spotkał go z rąk własnego mentora.

Wszelki dyskomfort, jaki może czuć Cate, wstępując w progi domostwa zdrajcy, musi jednak pozostać na boku.

The House where Melvin used to live

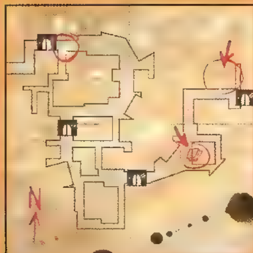
Znalazłeś się w Akron w Ohio, w domu, w którym mieszkał niegdyś Melvin Blitzny, sobowtór agenta Toma Goodmana (historię tę znają ci, którzy ukończyli No One Lives Forever). Dom jest zupełnie pusty - pierwsi przeciwnicy – kunoichi, pojawią się po otwarciu tajnej kryjówki w piwnicy. Zwiedzaj dom i zbieraj korespondencję pomiędzy Goodmanem a panem Smithem oraz kasety z pamiętnikiem podwójnego agenta. Zwracaj również uwagę na losowo umiejscowione baterie niezbędne, aby otworzyć kryjówkę w piwnicy. Umieścisz je w skrytce za plakatem w piwnicy (17), by otwo-

ROZDZIAŁ 7

Double Cross

Magnus Armstrong nawiązał kontakt ze starym przyjacielem Kamalem, pozbawionym złudzeń agentem H.A.R.M. w Indiach, który obiecał mu pomoc. Kamal nic nie wie o Projekcie Omega, jednak jest przekonany, że informacje na jego temat można znaleźć w sejfie budynku indyjskiej centrali. Bruno stwierdził, że ze względu na wzmożone środki bezpieczeństwa, jakim musiałaby stawić czoło Cate, bezpośrednia infiltracja obiektu jest zbyt ryzykowna. Dlatego Kamal pomoże jej wykonać najdziwniejsze zadanie, jakie kiedykolwiek otrzymała: dostać pracę w H.A.R.M. Zatrudniona tam powinna swobodnie poruszać się po obiekcie.

The password



Obszar zadania podzielić można na trzy obszary: pierwszy – A, to obszar startowy, z kawiarnią i hotelem; środkowy – B, mieści targowisko i kryjówkę Evil Alliance, ostatni – C, wejście do lokalnych kwater H.A.R.M. Trudność w zwiedzaniu uliczek Kalkuty stanowi to, że napotkani policjanci będą próbować cię aresztować (zabić), ty zaś nie możesz odpłacić im tą samą monetą. Sposobem na nich jest oznaczenie ich tracking darts, wystrzeliwanym z CT180 (pojawią się jako czerwone punkty na radarze) i - w krytycznych sytuacjach – trafienie bananem rzuconym pod nogi. Pociesz się też, że jest ich tylko trzech i w dodatku szybko się męczą pościgiem - więc przy odrobinie wprawy będziesz się poruszać po Kalkucie jak rodowita Hinduska. Kryj się przed wzrokiem policji i zwiedzaj planszę, otwierając pozamykane bramki. Porozmawiaj z właścicielem jednego z kramów - kwiaciarzem, by otrzymać notkę od Kamala - i skieruj do sekcji C na mapie. Znajdź schody w dół i zejdź do piwnic Evil Alliance. W sąsiednim pomieszczeniu znajdziesz materiały niezbędne Kamalowi. Zbierz je i wróć do kawiarni w pobliżu punktu startowego, by porozmawiać z łącznikiem. Idź do sekcji C i przeszukaj skrzynkę na gazety naprzeciw bramy pilnowanej przez Harijego. Następnie pospiesznie wróć do hotelu (żółty budynek w sekcji A), wejdź na piętro i otwórz drzwi po lewej. (W pokoju pod łóżkiem znajdziesz Podręcznik Szpiega.) Użyj aparatu podsłuchowego na telefonie i ukryj się. (Możesz także zabić Malpaniego, zabrać jego klucze do sejfu w piwnicy, w której znalazłeś fotografię Kamala.) Idź do sekcji C - do okienka w żółtych drzwiach w zaułku, za nowym czwartym policjantem.

Planting a bug

Warunki specjalne:

- Nie wolno ci nikogo zabić.
- Unikaj schwytania, w przeciwnym razie zostaniesz odprowadzona do lobby i zmuszona, by zaczynać od początku.

Warunki specjalne nie pozwalają zabijać, jednak na szczęście sam również jesteś bezpieczny. Przeszukuj dostępny ci obszar, następnie wróć do ubikacji i wyjdź na zewnątrz przez okno. Stąd, unikając strażników, przejdź do drugich w kolejności drzwi po lewej. Stąd do sali ze schodami i pospiesznie, tak by nie dać się schwytać - biegnij po schodach na górę, w prawo, do drugich drzwi, które - jak się okaże - otwierają się na gabinet Anoopa Banerjee. Umieść urządzenie podsłuchowe na słuchawce telefonu i ukryj się za ażurowym parawanem w narożniku pokoju. Po wyjściu Anoopa Banerjee wysłuchaj rozmowy. Podręcznik Szpiega znajdziesz w biurze, którego drzwi znajdują się naprzeciw gabinetu Anoopa Banerjee.

Wanted

Początek będzie nietypowy - po zabraniu torebki leżącej w punkcie startowym, musisz biegać po uliczkach Kalkuty i starać się zebrać jak największą liczbę plakatów "poszukiwani żywi lub martwi", rozwieszanych przez policję. Plakaty te - łącznie 9 - oznaczane są na kompasie czerwonym wykrzyknikiem. Nie przejmuj się jednak, jeśli plakat zerwie przechodzień - prócz tego, że na twój widok będzie wołać na pomoc policję, nic złego się nie stanie. Po ściągnięciu ostatniego plakatu znajdź Harija, by dowiedzieć się, gdzie szukać Kemala. Podręcznik Szpiega znajdziesz w skrzynce na gazety we wschodniej części miasta. Kemal kryje się w zaułku nieopodal miejsca startu, przy pierwszym policjancie. Skieruj się do budki telefonicznej nieopodal nieczynnego kina - w sekcji B, i otwórz ją, by zaopatrzyć się w palnik. Ten wykorzystaj, otwierając bramkę w alejce obok kina - kwatery głównej Evil Alliance.

Evil Alliance

Budynek kina znosi ograniczenia dotyczące niemożności zabijania. Korzystaj zatem z wolności, tym bardziej że strażników jest co najwyżej 10 i nie respawnują żadni nowi. Ładunki wybuchowe znajdziesz w jednym z pokojów w piwnicy. Miejsca, w których należy je umieścić, to:

- 1 - kulisy w pobliżu miejsca startu - niezbędne jest wspięcie się po drabince i obejście pokoju po gzymsie (21)
- 2 - w pokoju projekcyjnym, pomiędzy projektorami
- 3 - na kotle w piwnicy

Wejście do tajnej salki projekcyjnej znajdziesz na widowni kina. Jeden z foteli ma podniesione siedzenie - opuść je tak, by otworzyć wejście po lewej. W salce, w zielonej skrzyni w rogu znajdziesz Podręcznik Szpiega. Umiejscowienie kartki z kodem do sejfu jest losowe, mimo to poziom jest na tyle mały, że nie powinno być z tym problemu.



ROZDZIAŁ 8

The Art of Murder

Udowodniwszy swą przydatność dla H.A.R.M., Cate dostaje pracę w organizacji, którą poprzysięgła zniszczyć. Większa swoboda powinna pomóc dotrzeć do celu: głównego sejfu. W nim ma nadzieję odnaleźć brakujące elementy układanki. Niestety sejf jest niedostępny dla nikogo więcej, prócz najwyższych rangą pracowników H.A.R.M. - więc najtrudniejsze wciąż przed nią. Gdyby tylko udało się jej zdobyć jakieś informacje na temat środków bezpieczeństwa, jakim będzie musiała stawić czoło.

The vault

Czas, by poznać zawartość sejfu indyjskiego H.A.R.M. Sięgnięcie po sukces w pierwszym zadaniu jest proste - porozmawiaj z Kemalem, który poleci "umyć ręce gorącą wodą" - skieruj się do ubikacji z oknem. Tu, w kabinie na wprost wejścia znajdziesz prezent od Santy. Następnie za pomocą code breakera otwórz bramkę wiodącą w dół, do piwnic - i zejdź po schodach. Za narożnikiem kryje się dwóch żołnierzy H.A.R.M. oraz kamera (**22**) - "zablokuj" tę ostatnią i uśpij żołnierzy (dzięki temu przez jakiś czas nie pojawią się posiłki). Odwiedź pokoje i zabierz notki - idź do sali po lewej. Sala to prosta, ale skuteczna pułapka - po wejściu na niezabezpieczony fragment podłogi sufit zbrojny w ogromne kolce spada na ofiarę. Kluczem do pokonania jej są kinkiety na filarach - poruszenie ich "zabezpiecza" kolejny fragment sali (**23**). Po drugiej stronie znajdziesz Podręcznik Szpiega. Kolejna salka to również pułapka - podnieś kartkę, by ją uaktywnić. Na koniec otwórz sejf H.A.R.M. i zgarnij wszystkie użyteczne przedmioty.

Wróć po własnych śladach (sala z kolcami jest już całkowicie bezpieczna) i przebij się przez żołnierzy H.A.R.M. do wyjścia z budynku. W jego podcieniach (**24**) na dziedzińcu znajdziesz prezent od Santy - w nim trzy "biedronki". Umieść je na telefonach w biurach budynku, w którym mieści się gabinet Anoopa Banerjee, następnie przejdź przez bramkę na dziedzińcu (**25**).

Crossfire

Poziom pozbawiony jakichkolwiek zagadek. Ostrożnie przemierzaj ulice, wypatruj snajperów (**26**) i pochowanych w zaułkach kamizelek kuloodpornych. W okolicach budki telefonicznej zostaniesz zaatakowany przez kilku żołnierzy naraz (**27**). Podręcznik Szpiega znajdziesz przy trzykołowym rowerku we wschodniej części miasta.

rzyć Inner Sanctum Melvina. W tym ostatnim znajdziesz m.in. Podręcznik Szpiega, a także pistolet maszynowy i - barem - ciężką kamizelkę kuloodporną, oraz - cel twojej wizyty w Akron - informacje na temat Projektu Omega na barze naprzeciw wejścia.

Po zebraniu informacji dotyczących Projektu Omega zmuszony będziesz stawić czoło kilku kunoichi. Przebij się na piętro - do łazienki. Stąd przejdź do sąsiedniego pomieszczenia i opuść dom przez otwarte okno (**18**).

Korespondencję znajdziesz:
1. w biurku w piwnicy
2. w szufladzie kredensu w kuchni
3. na jednym ze stolików w jadalni na parterze
4. na pudłach w magazynku po prawej od schodów na piętrze
5. na biurku w sypialni na piętrze
6. obok projektora w kryjówce

Koperty z kasetami znajdziesz:
1. w szufladzie szafki w piwnicy
2. w szufladzie kredensu przy lodówce w kuchni
3. na kominku w salonie na parterze
4. w wannie w łazience na piętrze
5. na półce w szafce w pokoju na piętrze
6. w środkowej szufladzie biurka w sypialni na piętrze

Storm rolling in

Najważniejsze w tym przypadku jest to, byś nie próbował walczyć z atakującymi cię, bezustannie respawnującymi i znikającymi zaraz po śmierci kunoichi. Zeskocz z daszku i biegnij w prawo. Za załomem domu Melvina natrafisz na niewielką szopę, w niej - combat shotgun i 20 pocisków - idealny, aby utorować sobie drogę przez ciasne przejścia. Na ganku domu znajdziesz Podręcznik Szpiega. Możesz także próbować odnaleźć cztery notki pod drzwiami domów - zyskasz dodatkowe doświadczenie (**19**). Następnie znajdź wyrwę w płocie, spowodowaną przez padający słup telefoniczny, i przejdź przez nią. Następnie przez otwartą bramkę i okno, by znaleźć się w drugim obszarze gry.

Tornado trouble

Pokonaj 20 kunoichi (na planszy co i rusz pojawiają się przedmioty, w tym kamizelki kuloodporne; dodatkowo pod samochodem nieopodal miejsca startu

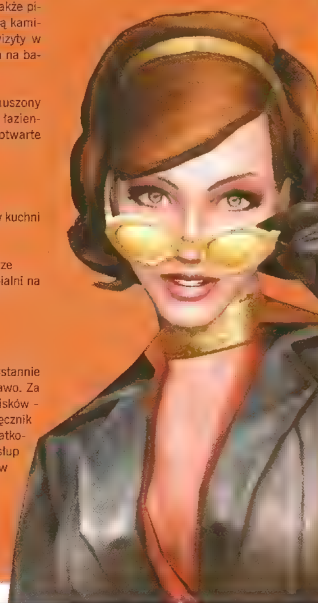
Invisible walls

Ze szklanej pułapki uciekniesz po przepaleniu śruby widocznej na wprost, nieco powyżej linii wzroku (**28**). Następnie przedzieraj się przez nawiedzane przez mimów korytarze, wespnij na piętro domu - korzystając z podstawionej belki (**29**) - i następnie po "moście" między domami. Tu, korzystając z drabin, przejdź do pokoju na pierwszym piętrze i przez okno zejdź na dziedziniec. W alejce pod deską jest Podręcznik Szpiega. Na dziedzińcu czekać cię będzie walka z mimami. Rozpocznie się wraz z otwarciem zabarykadowanych drzwi po lewej stronie. Z mimami walcz, stojąc tuż za plecami Armstronga - by nie dopuścić do jego śmierci. Po wyeliminowaniu ostatniego, jedenastego, przeciwnika Armstrong otworzy przejście (**30**).

The Getaway

Pościg, jakiego nigdy dotąd nie było!

znajdziesz Podręcznik Szpiega) i zmuś Isako do wycofania się do domu. Biegnij za nią. Walka w Isako w porwanym wiatrem domku nie należy do trudnych. Uzbrój się w katanę i kiedy Isako pojawi się - biegnij do niej i uderzaj mieczem. Zwracaj uwagę na to, że w domku dwukrotnie pojawia się ciężka kamizelka kuloodporna. Dodatkowo w szafce w kuchni znajdziesz Podręcznik Szpiega (**20**).







ROZDZIAŁ 9

Ice Station Evil

Ślady zawiodły Cate i Armstronga do tajnej bazy na Antarktydzie, w której H.A.R.M. wprowadza w życie Projekt Omega. Po zapoznaniu się z jego naturą będą mogli wymyślić sposób pokrzyżowania tych planów.

Przy założeniu, że wcześniej nie wykończą się wzajemnie.

Characters

Klimat jak w The Thing - opuszczona baza na Antarktydzie, zablokowane drzwi do pomieszczeń i barykady w korytarzach, wreszcie - umierający naukowiec, którego ostatnie słowa zdają się świadczyć, że może być tylko gorzej...

Przejdź do korytarza obok pokoju z martwym naukowcem i korzystając z resztek barykady - wespnij się na górę (**31**). Zeskocz i idź do miejsca, w którym drogę przegrodzi ci kolejna barykada (**32**). Przejdź przez nią i podnieś leżący na półkach nieopodal klucz (w kopercie w pobliżu znajdziesz informacje na temat porucznika Andersa). Klucz użyj na pobliskim zaworze (Emergency Steam Bypass), by odciąć strumień pary w pomieszczeniu po lewej i zabrać bezpiecznik (**33**). Umieść go w skrzynce pokoju naprzeciw zaworu, by przywrócić zasilanie drzwi.

W drugiej części bazy niezbędne będzie odnalezienie losowo rozmieszczonych kluczy do pokoi, w których ukryto dane na temat Projektu Omega - i klamkę do drzwi magazynu na dziedzińcu. Na stole w jadalni, w pierwszej części bazy znajdziesz drugi fragment danych na temat porucznika Andersa. Przez zamknięte podwójne drzwi, które wiodą do drugiej części bazy (**34**), przejdziesz "łamiąc" zamek w pomieszczeniu obok – tego, do którego wejdziesz przez wyrwę w murze (**35**). (Na półce w korytarzu za podwójnymi drzwiami, w drugiej części bazy znajdziesz ostatni fragment dokumentacji dotyczącej porucznika Andersa.)

Podniesienie kluczy spowoduje zablokowanie drogi ku wyjściu - kluczy użyj do otwarcia zamkniętych, oszklonych pomieszczeń obok stołu pingpongowego. Po podniesieniu koperty otworzy się nowa droga wyjścia. Unikając superżołnierza (nie możesz go pokonać) przejdź do wyrwy stworzonej przez niego (**36**) i następnie - po rurach opuść bazę.

Biegnij do magazynu ze schodkami (**37**) i otwórz pokoik z klamką. Użyj jej na drzwiach półokrągłego magazynu pośrodku dziedzińca i podnieś znajdujące się tam ładunki wybuchowe. Pierwszy z nich otworzy drogę przez zablokowaną deskami podłogę w magazynie, gdzie znalazłeś klamkę. Stąd - z kuchni, przejdź do jadalni (nie podchodź do naukowca, który wypadnie z szafy!) i idź za kolejnym naukowcem. Znajdź kłębek miedzianego drutu na wózku w udostępnionym magazynku (**38**) i użyj go, by naprawić kabel zamka. Po ponownym ataku superżołnierza (w jednym z dwu pokoi, które "otworzył", znajdziesz Podręcznik Szpiega) uciekaj w stronę pierwszej barykady - użyj ładunku wybuchowego.

ROZDZIAŁ 10

The Curse of Kali

W odpowiedzi na sukces Cate w Indiach, Dyrektor nakazał wymierzyć bazie H.A.R.M. w Indiach karę w postaci całkowitego jej zniszczenia. Atak będzie zarazem doskonałym testem bojowym superżołnierzy, zanim zostaną posłani na Khios.

Mimo że rozpracowanie Projektu Omega jest niezwykle istotne, Cate zdecydowała się najpierw udać do Indii, by zapobiec tragedii, jaka się wydarzy podczas ataku.

Proving Grounds

Poziom liniowy i ogólnie rzecz ujmując - nietrudny. Przeszkadzać ci będzie trzech superżołnierzy, których - jak już wiesz - dość łatwo wymanewrować. Poziom wymaga także zabawy w ochotniczą straż pożarną, gdyż warunkiem jego ukończenia jest uratowanie 4 cywilów, którym drogę ucieczki zagradza szalejący żywioł.

Przy barykadzie użyj ładunków wybuchowych (**39**), następnie odciągnij superżołnierza od bramki w końcu alejki - i otwórz ją. Przebiegnij obok kolejnego superżołnierza i wyeliminuj trzech żołnierzy H.A.R.M. Zabierz wiadro, skieruj w lewo, gdzie obok schodów wiodących do piwnic znajdziesz kran (**40**). Napełniaj go wodą i gaś okoliczne pożary (pamiętaj, że powinieneś uratować Harijiego, kryjącego się nieopodal minięteg superżołnierza). Następnie przejdź przez otwartą bramkę, aby znaleźć się w trzeciej części poziomu. Zgaś pożar blokujący drogę do ostatniego fragmentu planszy, następnie zdław ogień wodą czerpaną z kranu naprzeciw hotelu (**41**) i tym samym uratuj ostatniego cywila.

Podręcznik Szpiega znajduje się na balkoniku budynku po lewej. Wejście doń - w zaułku (**42**).

ROZDZIAŁ 11

The Interlopers

Cate jest pewna, że dr Schenker, dysponujący danymi technicznymi, jakie zdobyto w bazie na Antarktydzie, jest w stanie opracować sposób zwalczania superżołnierzy.

Wiadomość zaś, że Armstrong żyje i jest przetrzymywany przez H.A.R.M., wytyczyła przed nią jasno określony cel. Musi się dowiedzieć, gdzie jest - oraz opracować plan jego ratunku.

UNITY Headquarters

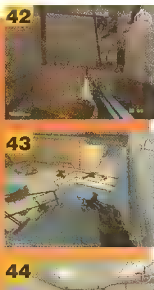
Warunki specjalne:

Chroń personel UNITY.

W pierwszej części zadania zmuszony będziesz odnaleźć okulary dr Schenkera, pozostawione przezeń w kawiarni. Wykorzystaj tę część, by zapoznać się z poziomem i zebrać doświadczenie. Podręcznik Szpiega znajdziesz w lobby na kanapie. Po zebraniu przedmiotów w kawiarni niezbędne stanie się pokonanie atakujących siedzibę UNITY mimów (43) i rozbrojenie czterech podłożonych przez nich w losowych miejscach bomb. Podczas walki zwracaj uwagę na to, gdzie lecą twoje kule - postrzelenie któregoś z pracowników UNITY oznacza koniec gry. Możesz także włączyć zasilanie, wyłączone w chwili ataku - dzięki temu wszystkie zamknięte drzwi staną otworem.

Po wyeliminowaniu zagrożenia znajdź dr Schenkera (44).



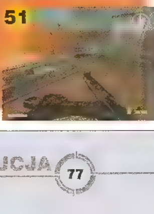












ROZDZIAŁ 12

Undersea

Cate, zamierzająca ocalić Magnusa Armstronga przed pewną śmiercią, przedostała się na pokład supertajnej podwodnej bazy H.A.R.M. Jej pierwszym zadaniem będzie odnalezienie go. Lokalizacja powinna być przechowywana w superkomputerze.

Po uwolnieniu Armstronga będą musieli wymyślić jakiś sposób ucieczki, gdyż miniłódź podwodna Cate jest w stanie pomieścić tylko jedną osobę.



Submarine bay

Tę część podwodnej bazy H.A.R.M. fani No One Lives Forever 2 znają już z dema. Przejdź, unieszkodliwiając przeciwników, w drugi narożnik doku - do niewielkiego, zamkniętego siatkami obszaru. Tu, na stole znajdują się klucze niezbędne, by uruchomić dźwig. Podnieś prezent od Santy i na chodniczkach i balkoniku obok wieży odszukaj pierwszy fragment celów H.A.R.M. oraz Podręcznik Szpiega (45). Drugi z trzech dokumentów opisujących H.A.R.M. znajdziesz na krześle obok naukowca w wieży.

Drzwiami po lewej przejdź do drugiej części bazy. W pobliskim magazynku znajdziesz tłumiony pistolet maszynowy, w przyległej do tego samego korytarza wartowni (uważaj na kamerę strażniczą naprzeciw, jednak nie blokuj jej - łatwo można ją minąć) - trzeci, ostatnie "wypracowanie" na temat, czym jest H.A.R.M.

Command deck

Poziom nieco większy niż poprzedni i troszkę bardziej skomplikowany. Poruszanie się po nim utrudniają respawnujący się bezustannie strażnicy, dwie kamery i po raz pierwszy - automaty strażnicze, które zniszczyć można, jedynie wystrzeliwując electric charges z CT180.

Z punktu startu skręć w prawo i idź korytarzem (możesz wykorzystać tunel pod korytarzem - wejście znajduje się za pierwszą kratą po jego lewej stronie - 46) do końca, odwiedzając kolejne pokoje. W ostatnim znajdziesz „ładunki elektryczne" - amunicję do CT180, dzięki której wyeliminujesz automaty strażnicze.

Wróć na skrzyżowanie i idź korytarzem w lewo. Wyeliminuj przeciwników i idź na wyższy poziom, by przez interkom porozmawiać ze Spencerem i znaleźć losowo rozmieszczone podanie 207-B (47). Z nim wróć do interkomu, aby otrzymać klucz magnetyczny otwierający drzwi do Security Office (48). Wewnątrz znajdziesz pierwszą wersję Podręcznika Użytkownika Superkomputera, ale przy próbie użycia tego ostatniego dowiesz się, że procedury się zmieniły i musisz odnaleźć drugą wersję podręcznika.

Idź do interkomu, następnie odszukaj Spencera i odbierz mu kartę (możesz go uśpić). Podążaj na wyższy poziom, do pomieszczenia Supercomputer Services Department (49) i z szuflady biurka wyjmij poszukiwany podręcznik. W pomieszczeniu znajdziesz także Podręcznik Szpiega (50). Ponownie użyj superkomputera, by poznać miejsce, w którym przetrzymywany jest Armstrong.

Crew deck

Jedynym problemem na tym niewielkim poziomie jest znalezienie losowo rozmieszczonego kieszonkowego magnetofonu kasetowego, który pozwala zejść na kolejny poziom (51). Podręcznik Szpiega znajduje się w środkowym pokoju przyległym do prawego korytarza na górnym poziomie.

Laboratories

Uwaga! Nie jestem wcale pewien, czy tak powinno być, jednak do ukończenia poziomu wystarczy użyć konsolety przy drzwiach w korytarzu, naprzeciw wejścia.

Podręcznik Szpiega znajduje się w pokoju pomp, na beczce.

ROZDZIAŁ 13

Terror in the Deep

Groźba rozpadającej się podwodnej bazy i superżołnierza na wolności powodują, że Cate i Armstrong zmuszeni są współpracować, jeśli chcą się wydostać z tego wodnego grobu. Przy założeniu, że są w stanie znaleźć drogę wyjścia z bazy - będą musieli stawić czoło uzbrojonemu i zdeterminowanemu, bo walczącemu o własne życie, personelowi H.A.R.M.

Armstrong in peril

Dotarcie do Armstronga równoznaczne jest z rozpoczęciem walki z pierwszym wyjątkowym przeciwnikiem - Królem Mimów, Pierrem. Karzeł przemieszcza się pod podłogą, otwierając klapy i rzucając nożami. Możesz spróbować wykorzystywać zawory w kolorach odpowiadających kolorowi klapy, którą otwiera - jednak prościej jest po prostu strzelać (na komputerze, przy czerwonym zaworze znajdziesz Podręcznik Szpiega). Jego ochroniarzy najlepiej uśpić zaraz na początku starcia, dzięki czemu unikniesz konieczności walki z kolejnymi, nieustannie respawnującymi się.

Po pokonaniu Pierra możesz wybrać drogę ucieczki. Ta po lewej wiedzie do 'The Devil and the deep blue sea', ta w prawo oznacza 'Expect flooding'.

ROZDZIAŁ 14

Endgame

Manhandled

Poziom liniowy, w którym jedyną trudność stanowić może liczba wrogów.

Przygotuj masscara gun i uciekaj z maszyny tortur, kiedy tylko otworzą się drzwi. Zwiedzaj bazę H.A.R.M., stopniowo schodząc coraz niżej; zbieraj broń (zwłaszcza w sali odpraw) i kompletuj dokumentację inwazji na Khios i nowego planu marketingowego H.A.R.M.

Poszczególne części dokumentacji inwazji na Khios znajdziesz:
1 - na chodniczku przy ManHandlerze
2 - naprzeciw kominka w jaskini Isako
3 - na chodniczku za superkomputerem

Poszczególne części nowego planu marketingowego znajdziesz:
1 - w kopercie na skrzyniach w magazynie nieopodal miejsca startu (**56**)
2 - na biurku w sali odpraw
3 - w japońskiej szafce w jaskini Isako

W sali odpraw znajdziesz Podręcznik Szpiega (**57**). W sali z lawą i mostkiem przerzuconym przez nią - prezent od Santy z dwoma ładunkami wy-

Devil and the deep blue sea

Podnieś klucz magnetyczny leżący na biurku przy drabince w laboratorium (**52**), następnie - na wezwanie Armstronga przez interkom - wyłącz komputer w pokoju. Omiń wyładowania elektryczne blokujące korytarz. Zanurkuj w pokoju z wodą (**53**) i przepłyń do pomieszczenia z pompami. Przepal łańcuchy przy butlach, by otworzyć przejście (użycie pompy spowoduje pojawienie się odrobiny powietrza pod sufitem). Podręcznik Szpiega znajdziesz w zalanym wodą korytarzu, który przylega do pomieszczenia z butlami i łańcuchem (**54**).

Expect flooding

Zejdź po drabince i uruchom pompy, by zatopić zęzę. Opuść pokój

buchowymi. Posłużą do wypełnienia obydwu celów. Pomieszczenie z superkomputerem znajduje się na wprost wejścia do sali z lawą. Umieść ładunki we wskazanym miejscu i po otwarciu tylnej osłony komputera (**58**). Jaskinia z generatorami jest trudniejsza do zwiedzania, gdyż jednym z jej strażników jest automat bojowy. Amunicję, która pozwali się z nim rozprawić, do CT180 znajdziesz w skrzynce ukrytej za generatorami. Umieść ładunki wybuchowe przy generatorze, podnieś prezent od Santy (wyrzutnia mikrorakiet) i przebij się przez oddziały przeciwników na samą górę - do gabinetu Dyrektora; podejdź do drzwi windy.

Sweet revenge

Pokonanie Volkova jest i trudniejsze, i łatwiejsze niż w pierwszym No One Lives Forever. Trudniejsze, gdyż ten porusza się na wózku wyposażonym w wyrzutnie mikrorakiet, zaś łatwiejsze, gdyż możliwe jest takie ustawienie się, że strzelasz w niego, podczas gdy on będzie mieć problemy z trafieniem ciebie (**59**). W razie gdyby nie było to możliwe - walcz pistoletem maszynowym i biegaj po planszy, starając się zbierać kamizelki kuloodporne. Najdalej przy trzeciej próbie Volkov powinien zostać pokonany. Podręcznik Szpiega znajduje się pod krzesłem przy stoliku po lewej stronie od punktu startowego.

Isako's debt

W kilka chwil po pokonaniu Volkova walczyć będziesz z Isako. Tym razem walka toczy się na odwiedzonym już dawno, dawno temu dziedzińcu, na którym znaleźć możesz uzupełniającą amunicję oraz kamizelki kuloodporne (**60**). Dodatkowe znajdziesz w magazynku obok domu. Ułatwisz sobie pokonanie Isako, usypiając część z jej pomocniczek.

Podręcznik Szpiega znajduje się na kamiennym murku w północno-wschodnim kącie ogrodu.

po drabince po jego przeciwnej stronie i z magazynku weź śrubokręt. Narzędzie to przyda się do otwarcia Sprinkler Access Panel w laboratorium do włączenia urządzenia pożarowego. To otworzy drogę na wyższy poziom.

Fire in the hole

Przejście przez ten poziom wymaga jedynie umiejętności obserwowania i kojarzenia faktów. Zagaś ogień w dolnym korytarzyku, używając żółtej dźwigni przy tabliczce 'Gas line access'. W korytarzu na górze – tym, który przegrodzi ci zapora, otwórz kratkę po lewej i przejdź do jego końca. Następnie do środkowego pokoju, w którym znajdziesz przygniecionego ścianą żołnierza H.A.R.M., i otwór w suficie sąsiedniego pokoju (**55**). Poziom zakończysz, poruszając figurę Dyrektora. Na schodach naprzeciw posążku znajdziesz Podręcznik Szpiega.

ROZDZIAŁ 15

Preemptive Strike

The fate of Khios

Khios jest linowym poziomem, na którym głównie liczyć się będą wskaźniki marksmanship i weapons twojej postaci. Głównymi przeciwnikami będą tu superżołnierze, których pokonać można, jedynie wystrzeliwując w nich serum Santy (Anti-Super Soldier Serum - ASSS), w chwili gdy osłabieni atakami regenerują energię (dymią).

Pokonaj napastników na pierwszym obszarze, zbierz ekwipunek (w tym karabin snajperski) i zejdź ścieżką w miejsce, w którym zrzutu Santy pilnuje 3 superżołnierzy i kilku zwykłych H.A.R.M (**61**). Zdobądź zrzut, w tym serum odwracające przebieg mutacji superżołnierzy oraz ładunek wybuchowy leżący obok skrzyni. Wykorzystuj mikrorakietki i eksplodującą amunicję strzelby bojowej, by szybko sprowadzić superprzeciwników do stanu odpoczynku - i użyj na nich serum, co wyeliminuje ich ostatecznie. Następnie użyj ładunek wybuchowy na skale ponad przystanią łodzi podwodnej H.A.R.M.

Kieruj się w stronę centralnej platformy, na której czeka trzech ostatnich superżołnierzy (w bramie znajdziesz skrzynkę z mikrorakietkami - **62**). Zniszcz ich, w razie potrzeby korzystając z rozrzuconych w ruinach domów amunicji i kamizelek. Na koniec zniszcz porucznika superżołnierzy, który niegdyś gonił cię w Kalkucie i... czekaj z nami na trzecią część przygód pięknej pani agent.


62

Icewind Dale II

3 część

Role playing? Tak! Akcja? Też tak!

Producent:	Black Isle
Dystrybutor:	CD-Projekt
Wymagania:	500 MHz, 96 MB RAM
Akcelerator:	16 MB
Multiplayer:	tak
Inne platformy:	nie

RZUT OKIEM

Cień ponownie padł na Dolinę Lodowego Wichru. I ponownie tak wielu będzie zawdzięczać tak wiele tak nielicznym... Black Isle Studios, ostatnio wstrząsane drżeniem chylącej się ku upadkowi firmy-matki - Interplay, po raz kolejny udowodniło, że nie przypadkiem stworzono tam Fallouty i Planescape: Tormenty. Icewind Dale II - kontynuator "baldur-like'a" - wydanego dobre dwa lata temu Icewind Dale'a, pod wieloma względami przypomina te złote lata role-playing i pozostaje przynajmniej na tym samym poziomie grywalny. I podobnie jak w tamtych, historia rozpoczyna się trzęsieniem ziemi, a później napięcie jeszcze wzrasta...

ROZDZIAŁ IV

Akt I: Droga do klasztoru



1. wrota klasztoru
2. wejście do jaskiń

Przekroczenie bramy Rzecznych Jaskiń nie będzie oznaczać żadnej zmiany. Zaraz za nią natkniesz się na przeciwników, którym wydaje się, że są w stanie przerwać pasmo zwycięstw twojej drużyny. Przebijaj się w kierunku wejścia do groty, rozbrajając pułapki na mostkach i nie próbując zabierać jaj leżących w gniazdach żmijów (możesz później stworzyć z nich miksturę siły mroźnego giganta, jednak ryzyko nie wydaje się usprawiedliwione). Po przekroczeniu drugiego mostu zostaniesz zaatakowany przez tundrowych yeti. Po przejściu przez jaskinię znajdziesz się u wrót klasztoru.

Akt II: Klasztor Czarnego Kruka

1. Svaltid Hanarsen
2. Nonin uzdrowiciel

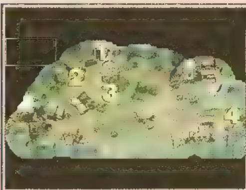


3. zejście do Ośmiu Komnat
4. Sersa
5. Salisam Harbash
6. Ven
7. komnata Dolona Daemby
8. Aruma Blane

Mnisi Czarnego Kruka są nastawieni przyjaźnie (o ile nie obiecałeś duergarom, że pomożesz w ich wyeliminowaniu), więc nie musisz się niczego obawiać z ich strony. Co więcej, będziesz mógł im pomóc w rozwiązaniu przynajmniej trzech różnych problemów. Pierwszym, któremu winien jesteś pomoc, jest Salisam Harbash (5). Opowie ci on o problemach z p.o. przeora zakonu - Arumą Blane (8), następnie zapytany o drogę do Podmroku poleci zwrócić się do niej i ponownie - do niego, po rozmowie. Po wymianie zdań z Arumą wróć do Salisama, by poznać rolę Dolona Daemby - "doradcy" Arumy. W zamkniętym pokoju (7) znajdziesz dowody jego złych intencji, które pokazane kolejno Salisamowi i Arumie sprawią, że sprawa zakończy się najlepiej jak może [2925 pd].

ROZDZIAŁ V

Akt I: Dolina Kuldahar

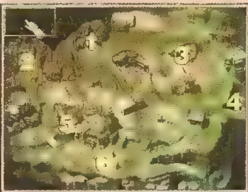


1. brama cmentarza
2. dom Matki Egenii
3. wieża strażnicza
4. wyjście

Natychmiast po przybyciu do Kuldaharu zostaniesz zaatakowany przez kolejnego wysłannika Legionu Chimery - kapłana Bane'a Hiepherusa. Na całym obszarze tej części Kuldaharu będziesz atakowany przez nieumarłych (umiejętność odpędzania nieumarłych paladyna lub kapłana jest tu nieoceniona). Interesujące lokacje to wieża strażnicza (3), w której spotkasz Nathaniela i Jermsy'eja, oraz dom znanej ci z pierwszej części Icewind Dale'a Egenii, która okazała się opiekunką Isairai Madae (2). Po rozmowie z Nathanielem uzyskasz także dostęp do cmentarza, na którym - w jaskini - odnajdziesz Hiepherusa (1). Po zabiciu Hiepherusa i jego świty [1200 + 2400 pd] wróć do Jermsy'eja i powiadom go o tym [2400 pd].

Strażnicy wieży poproszą cię o odnalezienie Gerbasha - klucznika dysponującego kluczem do wieży. Poznasz także smutną historię Matki Egenii, dzięki czemu będziesz mógł ukoić ostatecznie jej skołataną duszę. W tym ostatnim przypadku wystarczy odwiedzić jej dom późno w nocy i po usłyszeniu przepowiedni dotyczącej najbliższej przyszłości [1600 pd], opowiedzieć jej, co stało się z jej dziećmi [1600 pd]. Następnie powiadom o tym Nathaniela [1200 pd].

Akt II: Kuldahar



1. portal do Chult
2. wieża Orricka Szarego
3. kryjówka Garbasha
4. wyjście do Smoczego Oka
5. kuźnia Conlana
6. Iselore

Nim zejdziesz piętro niżej, by wziąć udział w próbie Ośmiu Komnat, odwiedź uzdrowiciela Nonina (2), który poprosi cię o pomoc w odnalezieniu skradzionego pierścienia. Pierścień znajdziesz u Vena - złodzieja plądrującego zamknięty magazyn (6). Oddaj pierścień oznaczony literami N.N. Noninowi [3900 pd]. W dormitorium napotkasz Sersę, mniszkę, która nie jest w stanie samodzielnie przełamać bariery psychicznej, na jaką natrafiła podczas treningu (4). Jej trener - Svaltid Hanarsen (1), odmawia pomocy, powołując się na zakonną regułę samodzielności. Postać o wysokiej dyplomacji powinna jednak przekonać go, że należałoby pomóc dziewczynie, by ta mogła pomóc sobie [2925 pd].

Zejdź piętro niżej schodami obok biblioteki (3), by wziąć udział w próbie Ośmiu Komnat.

Akt III: Osiem Komnat



Pomów z Morohemem, strażnikiem próby, i wybierz do niej najlepszego wojownika, jakiego masz. Przystępując do próby pamiętaj, że masz prawo doboru broni znajdującej się w skrytce za zielonym okiem w komnacie próby. Wszystkie one sprowadzają się do tego, by przeżyć, jednak w każdej z nich jest haczyk, który warto znać, rozpoczynając test.

1. komnata kamienia [2300 pd]
- poruszenie każdej z pięciu dźwigni na ścianie powoduje pojawienie się kamiennego mnicha; poruszenie niewłaściwej - konieczność rozpoczynania od początku; właściwa kolejność to: 1, 5, 3, 2, 4 - licząc od lewej.

2. komnata cieni [2300 pd]
- wejście w każdy z sześciu portali powoduje pojawienie się cienistego mnicha, natomiast w niewłaściwy - konieczność rozpoczynania próby od początku; właściwy schemat to:

3 X 1
4 X 2

3. komnata "czarnodziejstwa" [2300 pd]
- wymaga pokonania pary kryształowych mnichów, odradzających się do chwili, gdy po pokonaniu mnicha wejdziesz w podświetlony krąg na podłodze.

4. komnata mechanizmów [2300 pd]
- wymaga pokonania trzech mnichów, przy czym niebezpieczni są nie tylko oni, ale również sama komnata, w której mnóstwo jest śmiercionośnej maszynerii. Dodatkowo zraniony mnich zmienia się w bombę zegarową. Obrażeń od wybuchu unikniesz, kierując postać do podświetlonej platformy.

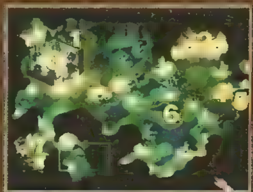
5. komnata piasku [2300 pd]
- nie jesteś w stanie zadać obrażeń piaskowym mnichom, uciekaj więc przed nimi w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara, tuż pod ścianami, poruszając mijane dźwignie na ścianach tak, by atakujący cię mnis wpadał wprost w wystrzeliwane promienie.

6. komnata jedwabiu [2300 pd]
- wymaga pokonania wszystkich atakujących cię pająków.

7. komnata bitwy [2300 pd]
- wymaga wprowadzenia żelaznych mnichów w koła teleportów, pokonania ich w środku, następnie - poruszenia dźwigni otwierających drzwi wyjściowe.

8. komnata oczyszczenia [2300 pd]
- wymaga pokonania dwóch mosiężnych mnichów; dodatkowym utrudnieniem jest snop ognia pojawiający się w różnych miejscach sali. Unikniesz go, uciekając z miejsca wskazanego pomarańczowym glifem. Po zakończeniu próby [3900 pd] otrzymasz prawo przejścia do Podmroku.

Akt IV: Podmrok





W bibliotece zakonu po raz pierwszy usłyszysz o Ośmiu Komnatach.



Przywołaj Svaltida Hanarsena do porządku, by wypełnić zlecenie Sersy.



Krąż wokół sali, wprowadzając napastników w zabójcze promienie.

W drugiej, głównej części Kuldaharu atakowany będziesz głównie przez yuan-ti starających się zdobyć klejnot serca Kuldaharu. Dlatego też pierwsze kroki skieruj do kuźni Conlana (5). W niej, prócz zadania odnalezienia Sheemisha, otrzymasz szansę zakupienia potężnej magicznej broni (nawet +4), która przyda się w walce ze strażnikiem portalu. Następnie skieruj się na północ, do wieży Orricka Szarego (2) - tu znajdziesz Sheemisha i uzyskasz możliwość uzupełnienia księgi czarów [1200 pd]. Kolejnym odwiedzonym winien być opiekun Kuldaharu - druid Iselore (6). Znajdziesz go przy Kamieniu Serca w centralnej części wioski. Iselore wyjaśni ci wiele z tego, co dotąd mogło być niejasne - i poprosi o zamknięcie wrót do Chult, przez które przedostają się yuan-ti (1). Nim ruszysz w drogę, odwiedź Gerbasha w jego kryjówce (3) i weź klucz do wieży strażniczej, który następnie oddaj Jermsy'emu [1200 pd].

AKT III: Świątynia yuan-ti - wejście



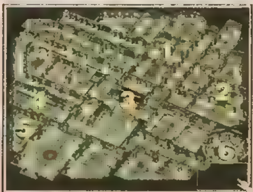
1. portal z Kuldaharu
2. wejście do świątyni, strażnik

Natychmiast po wejściu w portal w korzeniach dębu Kuldahar zorientujesz się, że posłał cię daleko na południe - do dżungli Chult. Tu będziesz mieć dwa rozwiązania - wyeliminować fizycznie wszystkich yuan-ti na zewnątrz i w świątyni, następnie wezwać strażnika wrót lub przebrać się w stroje napotkanych akolitów yuan-ti i prześliznąć się do świątyni. W moim przypadku zmuszony byłem odwołać się do miecza, gdyż mój paladyn odmówił noszenia szat akolity. Pamiętaj też, że zostaniesz zaatakowany przez yuan-ti i ich sprzymierzeńców, jeśli nie zdołasz odpowiedzieć na pytanie kontrolne:

- Co jest czarnym kwiatem świata? Noc, żywiona śmiercią dnia.
- Co utrzymuje moc starożytnego jadu Ssetha? Jego wierni wyznawcy.
- Co nastaje o zmierzchu? Narastająca ciemność.
- Gdzie Sseth obejmuje niewiernych? - W splocie łusek.
- Co topi blask Selune w bezchmurną noc? Zaciemniający księżyc naszej wiary.

Podczas zwiedzania planszy zwracaj szczególną uwagę na stele obrzędowe (małe kolumienki), niezbędne do późniejszego przyzywania strażnika wrót (klawisz [Alt] jak zwykle okaże się nieoceniony). Nie atakuj też wojowników Mezro, których znajdziesz w południowo-wschodniej części mapy. Po odkryciu całej planszy skieruj się do wejścia do świątyni (2).

AKT IV: Świątynia yuan-ti



1. główna kaplica świątyni, Ojaiha
2. skarbiec
3. wejście
4. komnata-pułapka
5. komnata Ashry
6. piąta stela obrzędowa

Świątynia yuan-ti to labirynt korytarzy najeżonych pułapkami i sal. Czekać cię tu będzie, o ile nie korzystasz z szat akolitów, kilka bardzo trudnych walk - w tym dwie przy ołtarzu (1) i w "szkole" (5) przy komnacie z ognistą podłogą (4), rozegrane niewłaściwie mogą stać się zgubą dla jednego lub kilku członków drużyny. Gdzieś w świątyni jednak kryje się piąta stela obrzędowa (6), więc powinieneś podjąć ryzyko i zagłębić się w labiryncie kamiennych korytarzy. Jeśli zamierzasz jedynie zdobyć stelę - znajdziesz ją w komnacie z nieumarłymi na końcu koryta-


Po pokonaniu obydwu żelaznych mnichów użyj dźwigni w sąsiedniej komnacie.


Zastraszenie Heggra Splitsteela daje 20 procent upustu na wszystkie kupowane od niego towary.


Naści, piesku, kiełbaskę!

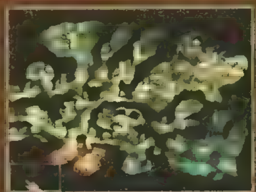
1. zasadzka drowów zabójców
2. wejście do cytadeli Z'hinda
3. Malavon Despana
4. para driderów
5. przejście do jaskiń driderów
6. Oinchack'olp
7. kupcy

Podmrok okaże się bardziej przyjazny, niż mogłeś przypuszczać. Zaraz po znalezieniu się w nim zostaniesz zaproszony do obozu drowów (3). Ich przywódca - Malavon Despana, opowie o problemach z driderami. Zdradzi również, że te potworne stwory dowodzone są przez jego siostrę - Ginafae, i poprosi o przekonanie jej do powrotu. Porozmawiaj również z Kadreshem Olonrae i Viizrą Aribani i opuść obóz południową bramą.

Idź na wschód, następnie tuż przy palisadzie obozu drowów - na północ (1). Tu czekać cię będzie bardzo trudna walka z drowami zabójcami, o których mówiła Viizra. Jest trudna dlatego, że koncentrują ataki na najsłabszych członkach drużyny. Właściwa taktyka jest zatem wycofanie całej drużyny za załom skalny przy jeziorku i wzmocnienie najsłabszych sferą Otiluke'a (dzięki temu mogą służyć jako wabik na zabójców). Postaraj się także możliwie najszybciej pozbyć się wrogich magów.

W Podmroku natkniesz się także na trzech kupców (7). Jednego z nich - krasnoluda Heggra Splitsteela, możesz zastraszyć (groźba opowiedzenia o nim jego klanowi), by uzyskać upust nawet jednej piątej wartości. Inne interesujące spotkania to łupieżca umysłu - Oinchack'olp (6), który poprosi cię o zwrot jego błękitnego klejnotu, a który znajdziesz w jaskiniach driderów na wschodzie [3900 pd]. Wreszcie - na wschodzie natkniesz się na parę driderów, których możesz przekonać o własnych pokojowych zamiarach (4). Możesz ich także zapytać o przyczynę przemiany drowów w driderów. Jeśli rozmawiającą postać cechuje wysoki wskaźnik dyplomacji oraz blefowania - dowiedzieć się, że odpowiedzialna za proces jest viciskamera stworzona przez Imphraili.

Nie możesz wejść do cytadeli łupieżców umysłu (2), skieruj się zatem na wschód, do jaskiń driderów (5).



Akt VI: Jaskinie driderów

1. sala z posągiem Ginafae
2. viciskamera
3. laboratorium Imphraili
4. klejnot Oinchack'olpa

Natychmiast po wejściu do jaskiń driderów natkniesz się na komitet powitalny. Po pokonaniu przeciwników powoli - odpoczywając po każdej walce w bezpiecznej grocie na północy planszy (1) - eksploruj jaskinie.

Pierwszym odwiedzonym miejscem winna być jaskinia z posągiem (1). Znajdziesz w niej Ginafae, siostrę Malavona, którą możesz przekonać do powrotu do brata. Sala ta jest zarazem w miarę bezpiecznym miejscem odpoczynku. Następnie skieruj się na południe - do jaskini z grzybami (4). Tu znajdziesz błękitny klejnot Oinchack'olpa. Nieco na wschód od tej lokacji natrafisz na laboratorium Imphraili Asserbal (3). Rozmowa z nią potwierdzi wcześniejsze informacje, że to ona stoi za stworzeniem viciskamery zmieniającej drowów w driderów. Podczas walki z nią - bo do tego ostatecznie musi dojść i lepiej, by było to teraz niż później - koncentruj atak na niej, osłaniając się przed przeciwnikami przyzywanymi magicznymi sprzymierzeńcami. Po walce zlustruj stoły w laboratorium i przygotuj trucizne przekształcenia dla viciskamery (niezbędne będą fiolka sporów, fiolka srebrnej cieczy, dziennik postępów w pracy nad viciskamerą i osoba szkolona w alchemii). Możesz także stworzyć miksturę ożywienia golema, a następnie dowolnym czarem wykorzystującym elektryczność ożywić golema, który odtąd przez jakiś czas będzie ci towarzyszyć.

Przedarcie się do viciskamery (2) będzie wymagało kilku walk z wychodzącymi z kokonów driderami. (Być może możliwe jest rozbrojenie pułapek strzegących drogi, jednak mojej wydawałoby się wprawnej w tej sztuce złodziejce


Umiejętność odpędzania nieumarłych jest w Kuldaharze nieoceniona.


Walcząc z hordą Hiepherusa, w każdej chwili możesz wrócić do Kuldaharu.


Drzwi do skarbca świątyni otworzysz, wciskając wysunięte kamienie od lewej do prawej, i dociskając te, które się wysuwają.

rza wiodącego na południowy wschód świątyni (6). Podnieś podłogę pułapki dźwignią, jaką znajdziesz w sąsiedniej sali, przepuść przodem martwych szukających serc (znajdą je przy ołtarzu w centralnej części świątyni eliminując przy tym część jego strażników), następnie weź stelę. Pamiętaj jednak, że pokonanie strażnika może być trudniejsze niż wyeliminowanie wszystkich yuan-ti.

Inne interesujące miejsca to skarbiec (2), główna kaplica świątyni (1) i pokój nauk (5). Możesz także odwiedzić kuchnię, znajdującą się w południowo-wschodnim narożniku mapy. Skarbiec (2) otworzysz, wciskając kolejno kamienie od lewej ku prawej, jednocześnie ponownie wciskając te, które zostały wypchnięte. Kaplica świątyni (1) to obszar, na którym stoczysz bój z Ojaihą i kilkunastoma yuan-ti. W walce, a przynajmniej jej początkowym stadium, dopomogą ci uwolnieni nieumarli poszukujący serc. W walce dopomoże ci również mostek pośrodku komnaty, dzięki któremu unikniesz otoczenia przez przeciwników. Pokonanie Ojaihy oznaczać będzie złamanie sił yuan-ti i koniec zagrożenia z ich strony dla Kuldaharu.

Pokój nauk (5) mieści się w południowo-zachodnim narożniku mapy i poprzedza go sala z ognistą podłogą (4). Ustaw drużynę w drzwiach do sali, magów przesuń po kamiennym chodniczku w prawo, w stronę posągu tak, by byli w stanie rzucać czary na wchodzących do pomieszczenia. Następnie jedną postacią, idąc po chodniczku naokoło sali, przejdź do wyjścia na południu i prowokuj w ten sposób atak zgromadzonych tam istot, w tym Ashry. Uciekaj naokoło, rzucając czary (przyzwanie kilku magicznych przeciwników opóźni pościg) i prowokując napastników do zejścia na ognistą podłogę.

Eliminuj kolejnych napastników, kiedy zaś zacznie robić się gorąco - uciekaj korytarzami do wyjścia z świątyni (3); po odpoczynku, wyleczeniu ran i przypomnieniu czarów - wracaj z powrotem. Najdalej po kilku tego rodzaju strategicznych odwrotach (pamiętaj jednak, by zebrać przynajmniej przedmioty Ashry, nim zdecydujesz się na odpoczynek!) powinieneś wyeliminować ich wszystkich bez strat.

Wyjdź na zewnątrz, umieść ostatnią stelę i przywołaj strażnika portalu.

UWAGA! Zabicie strażnika nie jest niezbędne - do uratowania Kuldaharu wystarczy wyeliminować wszystkich yuan-ti.

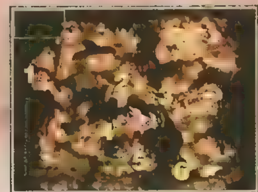
Walka ze strażnikiem jest jedną z najtrudniejszych w całej grze. Strażnik atakuje przede wszystkim osobę, która go przyzwała, więc postaraj się osłonić go kilkoma magicznymi sprzymierzeńcami lub sferą Otiluke'a (wabiki w tej formie stosuj przez całą grę). Rzuć ochronę przed kwasem na walczących w pierwszym szeregu, na strażniku zaś stosuj niedoceniane często magiczne pociski, które są jednym z najszybciej rzucanych czarów i dodatkowo przełamują odporność na magię większości magicznych stworzeń. Podczas walki wręcz stosuj broń minimum +3.

Po zabiciu strażnika wracaj do portalu do Kuldaharu, gdyż zamyka się on niedługo po śmierci strażnika.

Wyeliminowanie yuan-ti w świątyni i/lub pozbycie się strażnika wrót nie oznacza jednak końca kłopotów z wężoludźmi. Po powrocie do Kuldaharu i rozmowie z Iselorem zostaniecie zaatakowani przez kilka grup przeciwników - neoorogów, harpii, yuan-ti. Nie jest ona morderczo trudna tylko dlatego, że Iselore jest w stanie uzdrawiać twoich ciężko rannych podopiecznych [1200 pd].

Po uratowaniu Kuldaharu ruszaj do odwiedzonego już dawno, dawno temu Smoczego Oka.

AKT V: Smocze Oko (1)



1. wyjście
2. most
3. korytarz z wahadłem
4. zejście do antycznej wiwerny

nie udało się to.) Podejdź do paszczy viciskamery i użyj na niej stworzonej mikstury. Następnie wróć do Malavona, który podziękuje ci za spełnienie obydwu jego próśb - przywrócenia siostry ponownie drowa [3900 pd] i wyeliminowania przyczyny powstawania driderów [5850 pd].

Idź pod bramę cytadeli łupieżców umysłu i pokonaj obrońców, by otworzyć sobie wejście do jej wnętrza.



Akt V: Cytadela Z'hinda

1. wyjście
2. sypialnia thralli
3. mózg
4. kuźnia

Cytadela to labirynt korytarzy układający się w koło, którego centralną część stanowi komnata z mózgiem kierującym łupieżcami umysłu. Najprostszym sposobem pokonania go jest obejście planszy (uwaga na pułapki wystrzeliwujące błyskawice - złodziej może rozbroić je i zabrać kryjący się w nich diament) i pokonanie wszystkich pojedynczych przeciwników, dzięki czemu później nie przyjdą oni mózgowi z odsieczą. Dodatkowo w kuźni (4) i sypialni thralli (2) znajdziesz kilka wartościowych przedmiotów.

Pokonanie samego mózgu (3) nie jest rzeczą szczególnie trudną - jest wrażliwy na większość czarów i zwykłą broń, więc jego śmierć jest zaledwie kwestią czasu. (Możesz także spróbować go [illegible], jednak wówczas nie otrzymasz [illegible].)

Skieruj się do otwartego już wyjścia z cytadeli (1), odpocznij i zapisz stan oraz wyjdź lewym wyjściem.



Akt VI: Epilog

Na zewnątrz cytadeli Z'hinda czekać cię będzie najsilniejszy komitet powitalny, z jakim dotąd miałeś okazję walczyć: dwójkę czerwonych magów - Mirabel i Majrasha oraz towarzyszące im żywiołaki ziemi i harpie. Na szczęście wyjście lewymi drzwiami i następnie wycofanie się do narożnika planszy, nie atak w kierunku środka planszy, zmniejszy radykalnie liczbę atakujących przeciwników. Wykorzystanie czarów obszarowych zaś szybko wyeliminuje zagrożenie ze strony magów. Po pokonaniu wszystkich wrogów pomów z Oswaldem i jego uroczą siostrzenicą Maralie, aby wspólnie ruszyć Kuldaharowi z odsieczą.

5. leże wiwern
6. Nheero Fhutma

Upływ 30 lat nie zdołał znacząco zmienić Smoczego Oka i osoby, które odwiedziły to miejsce w Icewind Dale'u nie będą zaskoczone, odkrywając kolejne plansze. Całe Smocze Oko podzielone jest na cztery poziomy. Nim jednak zawitasz w wejściu na pierwszy i najwyższy, niezbędne będzie przebicie się doń. Przeszkadzać w tym będą mroźne salamandry i deszcz ognistych strzał sypiących się z miejsc obok ścieżki. Nie poprzestawaj zatem w walce, gdyż tylko wyjście poza planszę oznacza wyzwolenie się od irytujących łuczników.

Po wejściu na pierwszy poziom jaskiń i pokonaniu komitetu powitalnego skieruj się na południe, w stronę leża wiwern (5) i zejścia do legowiska antycznej wiwerny (4). Pokonanie czy to pierwszych, czy drugiej nie powinno sprawić kłopotów tak zaprawionej w bojach drużynie jak twoja. W skrzyniach, jakie znajdziesz w południowym korytarzu (5), odnajdziesz część sprzedanej wcześniej magicznej broni. Zbierz cztery żądła mantikory i - z ich gniazda - konopną linę - przydadzą się na drugim i trzecim poziomie jaskiń; i idź na wschód.

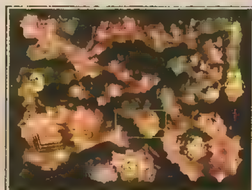
Drogę przegrodzi ci niewielki uskok skalny spięty mostkiem, który jest nie tylko zabezpieczony czterema pułapkami, ale także chroniony przez kilku złodziei (2). Weź linę z jego poręczy i idź obok wahadeł w stronę sali tortur i więzienia. Otwórz bramę więzienia, poruszając koło przy północnym stole tortur i po pokonaniu napastników - przejdź do uprzednio zamkniętego obszaru. Prócz więźniów znajdziesz w nim kilku ocalałych przeciwników. Co więcej - jeden z byłych więźniów - mag znajdujący się w południowej celi - okaże się zdrajcą. Jego wyeliminuj, nim zdąży cię zaatakować, w przeciwnym razie będziesz musiał się zmierzyć z niewidzialnym wrogiem.

Porozmawiaj z Nheero Fhutmą (6) i wypytuj o wszystko, o co możesz zapytać. Nheero zleci ci odnalezienie jego przyjaciela - Mandala Graye'a, który ruszył w poszukiwaniu udoskonalonego korzenia mandragory, głównego komponentu napoju zmieniającego ludzi w histachii.

Opuść więzienie i idź korytarzem z wahadłami (zapisz stan gry przed wejściem w wahadła; 3). W komnacie, do której cię doprowadzi, znajdziesz Grishuma - lidera lokalnej społeczności yuan-ti, i jego świtę. Staraj się walczyć w korytarzu, prowokując kolejnych przeciwników do pogoni za tobą, następnie wykorzystaj czary obszarowe (typu ognistej kuli, czy nawałnica kwasu) na ustawionych przy figurze węża. Po pokonaniu wszystkich wyłącz wahadło w korytarzu, korzystając z dźwigni w zachodniej części komnaty. Następnie "dotknij" wszystkich palenisk ([Alt] pomoże je znaleźć), by otworzyć przejście na drugi poziom jaskiń (1).

AKT VI: Smocze Oko (3)

1. pułapka
2. ciało Mandala Graye'a
3. 'Nathaniel'



4. wyjście
5. laboratorium

Kiedy się znajdziesz na tym poziomie, skieruj się w prawo - do końca korytarza, w miejsce, w którym ujrzysz drewniany pomost (1). Stąd spadnie kula kamienna, jeśli więc chcesz dojść do końca południowego korytarza (a powinieneś to uczynić), wybierz jedną osobę - najlepiej złodzieja, gdyż na końcu czeka zamknięta skrzynia, w której kryje się trzecia konopna lina. W korytarzu tym znajdziesz ciało Mandala (2), przyjaciela Nheero [1600 pd]. Nie znajdziesz natomiast poszukiwanego korzenia mandragory.

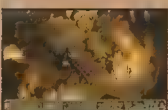
Wracając do wyjścia, wyeliminuj pająki i utoruj sobie drogę do zejścia na poziom trzeci. Nie schodź tam jednak - wróć do Nheero, by dowiedzieć się, co czynić dalej. Dowiesz się, że niezbędne będzie odnalezienie miecza Mandala. Wróć na drugi poziom i skieruj się w lewo, na zachód. Miń wylęgarnię, aby dotrzeć do oazy Nathaniela (3). Rozmowa z nim - prowadzona


Pamiętaj, że korytarze świątyni najeżone są pułapkami.


Płomienną podłogę w sali-pułapce możesz wykorzystać prowokując wrogów, by zeszli na nią.


Wypytaj ducha Matki Egenii o przyszłość.


Przygotuj się na gorące powitanie w Smoczym Oku.


Mostek spinający brzegi wąwozu zabezpieczony jest aż czterema pułapkami!


Rozpalenie ognia we wszystkich koksownikach otwiera przejście na drugi poziom Smoczego Oka.


Z drewnianego pomostu u góry ekranu stoczy się ogromna kamienna kula.


Więźnia w południowej celi zabij, nim zdoła rzucić na siebie poprawioną niewidzialność.

...a tu czeka cię bardzo trudna walka z nieuchwytnym i bardzo niebezpiecznym przeciwnikiem.

Jako histachii możesz opuścić zwodzony most do komnaty Thorasskusa.

Paladyn jest w stanie przejrzeć iluzję Thorasskusa - na pierwszy rzut oka.

Pokonanie Thorasskusa nie jest proste, ale nie niemożliwe.

Pokonaj Zil-t'yora, przywołując magicznych sprzymierzeńców tuż obok obserwatora.

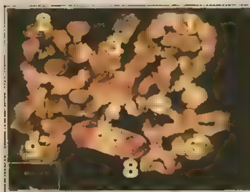
Błyskawiczne przedarcie się do Izbelah to jedyny sposób, by powstrzymać ją przed zaklęciem zatrzymania czasu.

przez osobę o wysokiej inteligencji lub paladyna - ujawni, że Nathaniel nie jest wcale Nathanielem, lecz maharadżą Rakshasą. Maharadża przywoła w walce gepardy, więc rozmawiaj z nim w pełni zdrowia.

Na południe od Nathaniela, znajdziesz świątynię yuan-ti i co w ważniejsze - laboratorium (5), w którym później przygotujesz zmodyfikowany napój histachii i truciznę z żądeł wiwern.

Zejdź na poziom trzeci Smoczego Oka.

AKT VII: Smocze Oko (2)



1. **zbiornik z wodą**
2. **zbiornik z wodą**
3. **Oko Ssetha**
4. **wyjście**
5. **miecz Mandala**
6. **komnata Thorasskusa**
7. **zbiornik z wodą**
8. **zbiornik z wodą**
9. **ukryte przejście**

Walki na trzecim poziomie Smoczego Oka są nieco trudniejsze niż te na wcześniejszych. Atakowany będziesz m.in. przez żelazne golemy odporne na większość broni magicznej (+4 minimum), śluzy i węże, wreszcie ognistych ifrytów. Celem będzie odnalezienie czterech zbiorników z wodą, w które wlejesz truciznę z żądeł mantikory. Nim do tego dojdzie, przejdź kilka kroków na zachód i po pokonaniu żelaznego golema zbierz leżący wewnątrz sali-pułapki miecz (5). Miecz ten należał do Mandala i jest niezbędny, by porozmawiać z jego duchem. Wróć na poziom drugi i znajdź ciało Mandala. Następnie idź we wskazane przez jego ducha miejsce - leże antycznej wiwerny i podnieś udoskonalony korzeń mandragory. Gdy będziesz go miał, skieruj się do Nheero i obiecaj sporządzenie wywaru.

Wywar pozwalający na czasową przemianę w histachii przygotujesz w laboratorium samodzielnie lub przy pomocy D'hey-Jazerroina (twoi bohaterowi sami cię poinformują, czy potrzebują pomocy tego alchemika; wymagana jest alchemia na poziomie min. 15). Miksturę przygotowujes, układając korzeń na środkowym stole alchemicznym (niezbędne może być wcześniejsze ułożenie normalnego korzenia i następnie "zamienienie" ich) i uaktywniając dźwignię na południe od zigguratu w sąsiedniej sali [3600 pd]. Korzystając z okazji, przygotuj też truciznę z żądła wiwerny. Ułóż wszystkie cztery na stole alchemicznym po lewej i ponownie porusz dźwignię w sąsiedniej sali. Zbierz mikstury i idź do Nheero.

Ponownie zejdź na poziom drugi, by pomówić z przemienionym Nheero, którego znajdziesz w wylęgarni na drugim poziomie. Po ponownej przemianie (odpocznij przy nim) odda ci buteleczkę z miksturą przemiany, która przyda się w chwilę później. Poproś go, by przeprowadził badania w bibliotekach. Zejdź na poziom trzeci i rozpocznij eksplorację.

Zatruwaj zbiorniki z wodą znajdujące się w salach w narożnikach planszy (1, 2 i 9). Następnie idź do sali z Okiem Ssetha (3) i jedną z postaci zmień czasowo w histachii. Będzie ona w stanie przejść pod Okiem Ssetha i opuścić zwodzony most broniący wstępu do sali z ifrytami (7). Nim jednak skierujesz się do niej - odpocznij - walka, jaką stoczysz, nie będzie łatwa. Przypomnij sobie także czary ofensywne na bazie kwasu - ogniste ifryty są szczególnie wrażliwe na ten typ obrażeń.

Idź w kierunku mostka i przywołaj kilku magicznych sprzymierzeńców. Następnie jednym bohaterem sprowokuj ifryty i kiedy stłoczą się w wąskim przejściu - rzucaj ulewy kwasu wprost na ich głowy. Cztery tego typu czary usuną groźbę raz na zawsze. Po walce ponownie odpocznij i wejdź do sali, by spotkać... dziecko. Prawdziwą tożsamość tego "dziecka" odkryć może paladyn lub postać zagadująca go po raz wtóry - w rzeczywistości za iluzją dziecka kryje się główny kapłan yuan-ti - Thorasskus!

Thorasskus wezwie na pomoc monstrualne węże i ucieknie, odcinając ci drogę ucieczki. Po pokonaniu węży idź w południowo-wschodni kraniec planszy - tu znajdziesz wąski otwór (8), który poprowadzi cię do czwartej sali ze zbiornikiem wody (6). Zatruj ją, pozbieraj przedmioty (w tym czwartą linę i amulet zagubionych wyznawców), odpocznij i... przez wąski otwór wróć do opuszczonej sali. Zabij Thorasskusa (zamknij go w sferze Otiluke'a, by nie przeszkadzał ci w walce z żelaznym golemem) [7800 pd!] i już bez przeszkód idź do otwartych mechanicznych drzwi (4).

AKT VIII: Smocze Oko (4)

Czwarty poziom Smoczego Oka przyjdzie ci oglądać cztery razy - jak się bowiem dowiesz, w trakcie gry obszar ten znalazł się w pętli czasowej, którą przerwać możesz jedynie, eliminując przyczynę jej zaistnienia. Najtrudniejsze walki stoczysz za pierwszym i czwartym razem - na tę okazję przygotuj własną drużynę. Cała plansza jest kraterem wulkanu, na którym - na wysepkach wśród wrzącej lawy - żyje ognisty lud. Między wysepkami przemieszczasz się i wykupujesz bilety u Archona. Archon za każdy przejazd liczy sobie 300 sztuk złota od osoby, jeśli zatem kierujesz sześcioosobową drużyną - przygotuj się na ubytek 1800 sztuk.

Dzień pierwszy (lub chronologicznie - ostatni) rozpocznij, kierując się po wąskiej skalnej półce u ściany wulkanu - w prawo. Po kilkuset krokach dotrzesz do zniszczonego mostu. To właśnie tutaj przydadzą się wszystkie cztery liny konopne. Po naprawieniu mostu idź do przystani Archona (miniesz inkwizytora Venomina, który rzuci się w ławę) i każ mu przetransportować się do ambasady Jaspera. Jasper, ambasador ludu yuan-ti u ognistego ludu, naświetli zarysy sytuacji. Odwiedziny kolejnych lokacji nie są obowiązkowe - przenieś się od razu na przedsionek Pól Rzezi. Tu czekać cię będzie pierwsza z trudnych walk. Zostaniesz zaatakowany przez flamewalkerów, ifrytów, piekielne psy, trolle oraz węże. Za atakiem stać będzie Zil-t'yor - obserwator, samozwańczy władca tego obszaru po śmierci Lorda Pyrosa. Pokonaj także jego, aby opuścić planszę chronionym przezeń otworem. Akcja posunie się naprzód, ty zaś cofniesz się o jeden dzień.

Ponownie idź do przystani Archona (w prawo - drogę po lewej przegradza pułapka) i każ przewieźć do Lorda Pyrosa. Następnie kieruj się do ambasady. Tu spotkasz Króla Lothara, który niedługo później zawezwie armię ifrytów, nakazując im zabić Thorasskusa (to właśnie z nimi biłeś się w komnacie najwyższego kapłana yuan-ti). Następnie kieruj się na Pola Rzezi, by opuścić planszę i cofnąć się o kolejny dzień.

Dzień trzeci rozpocznij tak jak poprzedni - poproś Archona, by przetransportował cię do domeny Lorda Pyrosa. Następnie kieruj się do amfiteatru, aby obejrzeć sztukę w wykonaniu flamewalkerów i ujrzeć śmierć Izbelah. Kolejnym konsekwentnym krokiem będą odwiedziny u Króla Lothara. Po zabiciu mordercy kieruj się na Pola Rzezi po to, by cofnąć się o kolejny dzień. (Jeśli wyjście nie jest aktywne, spróbuj cofnąć się do ambasady Jaspera.)

Czwarty dzień zacznij od odwiedzin w Amfiteatrze - na rozprawie Izbelah. Następnie kieruj się na Pola Rzezi.

Dzień piąty - ten, w którym wszystko się zaczęło, jest niezwykły od samego początku: niezbędny jest tu pośpiech, gdyż tylko minuta dzieli cię od uwięzienia na zawsze w pętli czasowej. Biegnij w lewo, drogą z kamienną lawiną. Powinieneś zdążyć przebiec pod kamieniami przynajmniej jedną osobą. Postacią tą biegnij do Archona i każ przewieźć się do ambasady (pozostali bohaterowie dołączą do ciebie w trakcie podróży). Tu czeka cię Izbelah, której za wszelką cenę należy przerwać - rzuca czar.

Walka z Izbelah nie jest łatwa głównie dlatego, że za wszelką cenę stara się ona rzucić własny czar Zatrzymania Czasu - co sprawi, że utkniesz w kraterze na zawsze. Dobrym sposobem, by ją pokonać, związanie jest sferą Otiluke'a, wyeliminowanie zawezwanych przez nią sprzymierzeńców (czar odesłania jest w tym przypadku nieoceniony). Następnie ustaw wojowników oraz własnych magicznych pomocników wokół Izbelah i czekaj do chwili, gdy sfera ulegnie rozproszeniu. Zaatakuj ją wszystkimi podległymi postaciami naraz - po kilku sekundach zginie, tobie zaś nie pozostanie nic innego, jak pospiesznie (bo wulkan w chwilę później eksploduje) opuścić planszę przez Pola Rzezi.

AKT IX: Lodowa Świątynia (2)

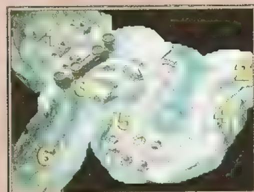
Po wyrwaniu się ze Smoczego Oka ponownie i nieoczekiwanie znajdziesz się w Lodowej Świątyni Auril. Jak się okaże - przyzwie cię Nickodamus, byś pomógł mu w nierównej walce z demonami. Przysługa ta (to o nią chodziło Nickodamusowi wcześniej) to niewiele więcej jak przemierzanie labiryntu korytarzy i pokoi oraz

Święty Mściel

Na cmentarzu w Kuldaharze możesz próbować zdobyć Świętego Mściciela - miecz paladyński +5. Wymaga to jednak dokonania cudu, czyli powtórzenia wyczynu pradawnego paladyna, który pokonał Szóstkę - dwóch wojowników, łucznika, mnicha, kapłana, czarodzieja. Starcie rozpoczniesz od dotknięcia nagrobka Starego Kholsy otoczonego przez wrogów - przed jego rozpoczęciem warto zatem wezwać kilku magicznych pomocników i umieścić ich na drodze. Przydatne są także czary, które opóźnią lub całkowicie wyłączą z akcji niektórych napastników (sfera Otiluke'a to tylko jeden z pomysłów). Podczas walki koncentruj wszystkie siły na jednym przeciwniku i nieustannie osłaniaj się magicznymi sprzymierzeńcami. Najdalej po kilku próbach powinieneś móc sięgnąć po magiczny miecz.

eliminowanie napotkanych demonów. Po każdej walce staraj się odpoczywać i nie wahaj się przywoływać magicznych sprzymierzeńców. Kiedy otrzymasz komunikat, że zadanie zostało wykonane [3150 pd], idź na schody we wschodniej części planszy, by przenieść się wreszcie na Pola Rzezi.

AKT X: Pola Rzezi (1)



1. obóz orków
2. wyjście
3. zębata zapora
4. jeziorko
5. lisz M'darfein
6. zasadzka

Natychmiast po znalezieniu się na tym obszarze odpocznij - przed tobą trudna walka. Wojsko mentora Imphraili - Saablika Tana to neoorogowie, yuan-ti, feyr i półsmok oraz najgorsi spośród nich - Upadli Pieśniarze Klingi (6). Najlepszym sposobem, by ich szybko i w miarę bezboleśnie pokonać, jest kilka, co najmniej cztery, "kwaśne deszcze" i następnie metodyczne dobijanie tych pozostałych przy życiu. Warto pamiętać, że kiedy sprawy przybiorą zły obrót, możesz cofnąć się na skraj planszy i wrócić do Kuldaharu - tam wypoczniesz. W ten sposób stracisz przedmioty pozostawiane przez martwych przeciwników, lecz zachowasz życie. Upadłych Pieśniarzy Klingi łatwo pokonać, rzucając sferę Otiluke'a na atakowanego przez nich bohatera i następnie rozprawiając się z nimi krwawo pozostałymi bohaterami.

Po pokonaniu Malavonai i jego świty i wypoczynku kieruj się na północ - do obozu upiornych orków (1). Nim do niego dotrzesz, przywołaj kilku magicznych sprzymierzeńców i pozwól im torować drogę. Kiedy wszystkie orki wyroją się z obozu i zaatakują magicznych sprzymierzeńców - rzucaj w nich ognistymi kulami. Po wycięciu pozostałych i zebraniu pozostawionych przez Kratuuka i Blahg'maha przedmiotów wyłam zębatą zaporę (3), aby uwolnić Tsola Silverblade'a i jego kompanów. Poproszą cię o odnalezienie ich towarzysza - kapłana imieniem Salaron D'frayn.

Następnie przejdź przez opustoszały obóz orków (zwróć uwagę na schowek na drewnianym podeście po lewej) - do miejsca, w którym drogę przegrodzi ci barykada. Usuń ją i przygotuj się na kolejną walkę - z nieumarłymi. Po następnych kilku krokach natrafisz na walczących upiornych orków pod wodzą Gorga oraz upiornych elfów, które zjednoczą siły i zaatakują cię. Zaraz po tym, jak ostatni z przeciwników padnie bez ducha na ziemię, zapisz stan gry i wypocznij - regeneruj siły i czary. Na południu czeka na ciebie lisz - M'darfein, ze swą świtą (5). Dotrzesz do niego dokładnie w momencie, gdy pozbawi życia poszukiwanego przez ciebie Salarona D'frayna. Jego poświęcenie nie pójdzie jednak na darmo - dowiesz się, w jaki sposób oczyścić Pola Rzezi [1950 pd]. Nie zapomnij także powiadomić Tsola Silverblade'a o tym, że nie muszą już czekać na towarzysza [2600 pd za uwolnienie elfów].

Walka z M'darfeinem nie należy do prostych - lisz jest nieprawdopodobnie dobrym magiem, jego obstawa zaś daje mu czas niezbędny, by rzucić najpotężniejsze zaklęcia. Dodatkowo w chwili śmierci zadaje ogromne magiczne obrażenia, przez co może okazać się, że choć wprawdzie leży na ziemi jego zewłok, zaraz obok spoczywa trzech-czterech twoich towarzyszy. Dlatego też unikaj atakowania wręcz. Zamiast tego jeszcze przed walką przywołaj kilku magicznych sprzymierzeńców, którzy zaabsorbują lisza, sam zaś z bezpiecznej odległości rozpętaj kwasowe burze. W tym czasie twoi wojownicy powinni bez większych strat wyeliminować świtę lisza [3150 pd]. Pamiętaj też, że najlepszym sposobem na atakujących w chwilę później Upadłych Pieśniarzy Klingi jest otoczenie atakowanego przez nich bohatera sferą Otiluke'a. I jeszcze jedno - jeśli masz problemy z pokonaniem M'darfeina, możesz spróbować podnieść fiolkę świętej wody elfów z ciała Salarona i wlać ją do jeziora na wschodzie.

Podnieś fiolkę znajdującą się przy ciele zamordowanego kapłana i idź na wschód, do zamarzniętego jeziorka (4). Użyj na nim fiolki, by oczyścić Pola Rzezi [3900 pd]. Następnie wyeliminuj ostatni na tej planszy posterunek wrogów i po odpoczynku przejdź do drugiej części Pól Rzezi (2).

AKT XI: Pola Rzezi (2)

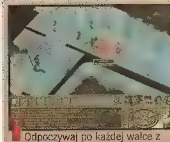


1. wyjście
2. zasadzka Sablika Tana

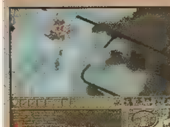
Zwiedzanie tej części Pól Rzezi rozpocznie się od walki z Sablikiem Tanem i jego bardzo mocnymi sprzymierzeńcami - m.in. Wanmokiem (2). Sposobem na pokonanie tej grupy jest wyeliminowanie z walki - za pomocą sfer Otiluke'a - obu wymienionych oraz metodyczna eksterminacja pozostałych. Zwróć również uwagę, że możesz - gdy tylko sprawy przybiorą zły obrót - wycofać się do poprzedniej planszy i tam zregenerować siły i zaklęcia. Korzystaj także z czarów obszarowych, by szybko wyeliminować, a przynajmniej zakłócić rzucanie czarów przez ustawionych z dala wrogich magów.

Po pokonaniu Sablika Tana i jego świty zlustruj obóz na północy (klawisz [Alt] pomoże odnaleźć wszystkie "kontenery") i po odpoczynku ruszaj na wschód. Tu czekać cię będzie kolejna walka - z półsmokami, jednak w porównaniu z tym, co przeżyłeś dotąd, nie powinno ci to sprawić najmniejszych problemów. Następnie odpocznij i kieruj się do ostatniej ogromnej lokacji Icewind Dale II - Odciętej Dłoni (1).

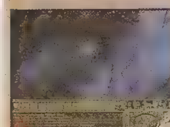
Ciąg dalszy w numerze lutowym APlusa



Odpoczywaj po każdej walce z demonami w lodowej Świątyni.



Blokowanie wąskich przejść to najprostszy sposób, by zachować kontrolę nad sytuacją.



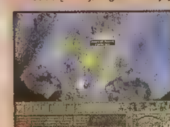
Sfera Otiluke'a rzucona na własnego bohatera jest w stanie uratować mu życie.



Skrytka w podeście w obozie orków kryje kilka użytecznych magicznych przedmiotów.



Sfera Otiluke'a rzucona na lisza pozwoli wyeliminować jego "eskortę" bez jakiegokolwiek ryzyka.



Najprostszym sposobem pokonania lisza jest obfite skąpanie go w kwasie.



Podczas walki z Sablikiem Tanem zawsze możesz uciec na poprzednią planszę, by zregenerować siły i czary.

Morrowind

3 część

*Każde Wydarzenie poprzedza Przepowiednia.
Ale to bez Bohatera nie ma Wydarzenia*
Underking

Producent: **Bethesda Softworks Inc.**
Wydawca: **Ubi Soft/CD-Projekt**
Wymagania: **PIII 450, 128 MB RAM, W98/XP**
Akcelerator: **16 MB**
Multiplayer: **nie**
Inne platformy: **Xbox**

RZUT OKIEM



[illegible] Morrowindem! Tematem przewodnim będzie [illegible] dokończenie opisu zadań składających się na główny quest. Zjednoczymy trzy wielkie domy, [illegible] przymierze ze Świątynią i [illegible] Vivec, a następnie [illegible] w samo serce Czerwonej Góry pokonać Dagoth Ura. [illegible] we własnym zakresie poszukać dobrego [illegible], zaopatrzyć się w możliwie najmocniejsze zaklęcia ochronne, wzmacniające... W końcu będziemy [illegible] zabić istotę uzurpującą sobie miano boga! [illegible] też dokończymy również opis gildii, do których można się w Morrowind przyłączyć. I to łącznie z domami wampirów! Bo choć bycie wampirem wcale proste nie jest ([illegible] Słoneczko, picie krwi i tym podobne), w końcu są to przecież istoty niezwykle potężne, czemu by się więc samemu takim nie stać? Tym bardziej, że można się z tego [illegible] [illegible] także w tej części [illegible].
Zapraszam zatem do lektury [illegible]

15. Czwarta próba – dom Redoran

Na początek musisz się dostać do **Ald-Ruhn**, na przykład z **Gildii Magów** w **Wolverine Hall**. Po dotarciu na miejsce idź do **Manor District** (wielki budynek na północy miasta), a tam odszukaj **Sarethi Manor**, znajdujący się na piętrze mniej więcej na godzinie 9. Wejdź do środka i porozmawiaj z **Athynem Sarethi** (ma na sobie czerwone szaty). Poproś go, by nazwał ciebie **Redoran Hortator**, a następnie opowiedz mu swoją historię. Zanim zdobędziesz jego głos, będziesz musiał uratować jego syna – chyba że już należysz do tego domu. W takim razie zdobędziesz go automatycznie.
Więźnia znajdziesz w **Venim Manor** – drzwi na piętrze **na godzinie 5**. Wejdź do środka, a następnie skręć w prawo w drzwi prowadzące **do prawego skrzydła** (right wing). Zejdź po schodach, na ławce po prawej zobaczysz **notkę i klucz**. Jeśli jesteś wystarczająco dobry w skradaniu się (Sneak), przywłaszcz sobie klucz, nie jest to jednak konieczne, o ile możesz otworzyć drzwi zamknięte zamkiem poziomu 50. Po prawej stronie schodów zobaczysz **krótki korytarz z gobelinem** na końcu. Za nim znajdziesz drzwi prowadzące do pomieszczenia z więźniem. Otwórz je kluczem lub wytrychami, porozmawiaj z **Varvurem Sarethi** i poproś, by poszedł za tobą. Gdy opuścicie pomieszczenie, zostaniecie zaatakowani przez strażników: najprościej będzie im uciec. Jeśli wolisz rozwiązania siłowe, uważaj, by **nie zabić Bolvyna**! Po wyjściu z Venim Manor wróć do **Sarethi Manor**, a kiedy zbliżysz się do Athyna, jego syn podziękuje ci za uwolnienie, zaś on sam – jeśli z nim porozmawiasz - udzieli poparcia.
By zdobyć względy większości pozostałych członków rady, wystarczy z nimi porozmawiać. Z kim i gdzie? Oto lista:
Miner Arobar – znajdziesz go w **Arobar Manor**, na piętrze, drzwi **na godzinie 1**. Wejdź do środka, skieruj się prosto do **Guard Quarters**, następnie prosto do sypialni prywatnych. Teraz w prawo do **Manor Bedrooms**, a w sypialni po lewej zobaczysz **Minera Arobata**. Porozmawiaj z nim o **Redoran Hortatorze**, a zdobędziesz jego głos.
Garisa Llethri – **Llethri Manor** znajdziesz na piętrze **na godzinie 11**. Wejdź do środka, schodami na dół i prosto do sypialni, a następnie korytarzem do pierwszych drzwi po prawej. W środku zobaczysz **Garisa**: porozmawiaj z nim o **Redoran Hortatorze**, a jego głos będzie twój.
Barara Morvayn – znajdziesz go w **Council Hall**. Udaj się do potrójnych drzwi znajdujących się **na godzinie 12**. Po wejściu do środka idź prosto aż do drzwi oznaczonych **Council Hall**, zejdź **schodami z prawej** na dół, a pod schodami z lewej znajdziesz drzwi do kwater **Morvayna**. Wejdź tam i porozmawiaj z **Bararą** o **Redoran Hortatorze**, by otrzymać jej głos.
Hlaren Ramoren – znajdziesz go za drzwiami **na godzinie 7**. Wejdź do środka, idź prosto do kwater prywatnych i odszukaj mężczyznę w dziwnej zbroi. Porozmawiaj z nim o **Redoran Hortatorze**, by zdobyć jego głos.
Bolvyn Venim – drzwi **na godzinie 5**. Wejdź do środka, udaj się na wprost **do kwater prywatnych**, a następnie zejdź po schodach i od razu wejdź następnymi. Skręć w prawo, a zobaczysz przed sobą **Bolvyna**. Porozmawiaj z nim, jednak nie otrzymasz jego głosu. Zamiast tego będzie się chciał z tobą zmierzyć na śmierć i życie na **Arenie w Vivec**, gdzie musisz się teraz udać. Najprościej dostać się tam **robalem przez Balmorę**, a następnie gondolą. Potem po rampie wejdź na górę do **Waistworks**. W środku skręć w korytarz w lewo, potem jeszcze raz w lewo – dojdziesz do schodów wiodących do drzwi na **Arena Pit**. Zanim przez nie przejdziesz, przygotuj się do walki, bo twój przeciwnik zaatakuje cię, jak tylko wejdziesz do środka. A że jest mocny i dobrze wyposażony, lepiej potraktować tę walkę jak najbardziej poważnie. Po zwycięstwie przeszukaj jego ciało (ma fajną zbroję) i wracaj do **Ald-Ruhn**.
Po dotarciu na miejsce ponownie porozmawiaj z **Athynem** (drzwi **na godzinie 9**) o **Redoran Hortatorze**. Zostaniesz tak oficjalnie nazwany, a dodatkowo dostaniesz jeszcze dwie noty oraz **pierścień Horatora**.

Widok na **Manor District** w nocy.

Athyn Sarethi to ten osobnik w czerwonych szatach lekko z prawej.

Ława z **notką i kluczem** do więźnia, a także korytarz do niego prowadzący (z prawej).

Widok na drzwi prowadzące do **Barary** – to te schowane pod schodami.

[illegible]

Musisz się dostać do **Tel Vos**: robalem do **Khuul**, a stamtąd łodziami do **Dagon Fel**, **Tel Mora** i ostatecznie do **Vos**. Stąd już na piechotę ruszaj na północny zachód, a dotrzesz do **Tel Vos**. Uwaga: będziesz musiał [illegible] lewitować, dlatego też – jeśli nie posiadasz [illegible] zaklęcia [illegible] [illegible]
[illegible]

[illegible] teraz będziesz musiał [illegible] rady, by [illegible] poparcie.

Master Aryon – podejdź do [illegible] wieży w **Tel Vos** (jest na południowym zachodzie osady), ale zamiast wchodzić do środka, [illegible] do **drewnianej "bańki"** i wejdź [illegible] środka. W środku znajdziesz **mistrza Aryona**. Porozmawiaj z nim o **Hortatorze**, a zyskasz jego poparcie. Możesz [illegible] także dowiedzieć co nieco o innych członkach rady. Kiedy skończysz, wracaj do **Tel Mora**.

Mistress Dratha – podejdź do głównej wieży, lewituj się na platformę na samej górze „drzewa". W środku schodami po prawej dotrzesz do korytarza, zaś na jego końcu zobaczysz **Drathę**. Porozmawiaj z nią: jeśli grasz kobietą, bez najmniejszych problemów dostaniesz jej głos. Jeżeli [illegible] mężczyzną, przygotuj się na małe nieprzyjemności. [illegible] przekonać [illegible] o poparcie! Cóż [illegible], ale w zamian dostaniesz [illegible] także zwój z zaklęciem Summon Golden Saint.

Gothren – [illegible] łodzią do **Tel Aruhn**, a następnie lewituj się [illegible] górnej części wieży i wejdź przez drzwi do środka. Po schodach dotrzesz do **Gothrena** [illegible] dwóch niemiłych ochroniarzy. Porozmawiaj z nim i poproś, by nazwał się imieniem Hortatora. Niestety, powie ci, że potrzebuje trochę czasu do namysłu i byś wrócił później. Problem tylko w tym, że niezależnie od tego, jak długo będziesz czekał, zawsze odpowiedź będzie dokładnie taka samo! Dlatego też będziesz musiał się uciec do rozwiązań siłowych, dodatkowo pozbywając się jeszcze ochroniarzy, dlatego [illegible] dobrze jest przygotować [illegible]
[illegible]

Master Neloth – [illegible] **Tel Mora** do **Sadrith Mora** [illegible] na wschód, do wieży **Tel Naga**. [illegible] lewitacji dostań się na górę i przez drzwi wejdź do środka. Porozmawiaj z **Nelothem**, starając się zwiększyć własną reputację ponad 70%, a następnie poproś, aby nazwał cię Hortatorem.

Mistress Therama – czeka cię kolejna podróż łodzią, tym razem do **Tel Branora**. Z doków ruszaj na wschód do wieży, a tu spiralnymi schodami wejdź do jej górnej części. W środku [illegible] schodami skręć w korytarz po lewej. W komnacie na końcu będą po prawej drzwi prowadzące do **komnaty Theramy**. Wejdź tam i lewitując przedostań się na górę, a następnie obróć się i korytarzem idź do pierwszego pokoju po lewej. Zanim porozmawiasz z **Theramą**, upewnij się, że twoje krasomówstwo (Speechcraft) na poziomie co najmniej 50%. By zyskać jej poparcie, będziesz musiał ją **zabawić rozmową** (Amuse). Potem wystarczy już tylko poprosić, aby nazwała cię Hortatorem, i możesz ruszać dalej.

Master Baladas – musisz się dostać do **Gnisis**: najprościej będzie najpierw łodzią do **Vivec Foreign Quarter**, stamtąd robalem do **Balmora**, **Ald-Ruhn** i ostatecznie **Gnisis**. Tutaj odszukaj znajdujący się na północnym zachodzie od świątyni **Arvs-Drelen**. Wejdź do środka i przejdź prosto w kierunku drewnianych drzwi. Skręć w lewo, prosto korytarzem i ponownie w lewo [illegible] korytarz zacznie się wznosić, a [illegible] dotrzesz nim do drzwi. Uważaj, [illegible] zamknięte (50 poziom) i dodatkowo zabezpieczone. Wejdź do środka, a następnie schodami na górę [illegible] tam porozmawiaj z **Baladasem**. Zanim uzna cię za Hortatora, musisz popracować nad własną reputacją [illegible] gdy zdobędziesz jego głos, wracaj do **Tel Vos** (robalem do **Khuul**, potem łodzią do **Vos** przez **Dagon Fel** i **Tel Mora**).

Ponieważ w tej chwili masz już poparcie wszystkich członków rady, ponownie udaj się do mistrza **Aryona** i jeszcze raz poproś, by nazwał cię Hortatorem, co też uczyni, ofiarowując ci dodatkowo szaty.

Mała uwaga: jeśli masz problem z jakimkolwiek członkiem rady, a w dodatku zalazł ci za skórę, możesz go po prostu zabić. Pozostali w ogóle nie zwrócą na ten fakt jakiejkolwiek uwagi, więc w najgorszym razie możesz tak postąpić nawet ze wszystkimi – **prócz Aryona**! On jeden bowiem jest niezbędny. Inaczej przecież nie będzie nikogo, kto mógłby cię nazwać Hortatorem.

Wejście do siedziby mistrza Aryona w Tel Vos.

Wejście do siedziby **mistrzyni Drathy** w **Tel Mora**.

Wejście do siedziby **mistrza Gothrena** w **Tel Aruhn**.

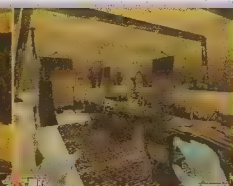
Wejście do siedziby mistrza Nelotha w Tel Naga.

Do **Bolvyna** prowadzi [illegible] chodnik [illegible] górze.

Widok na **świątynię** oraz **Arvs-Drelen**, siedzibę Mistrza Baladasa w Gnisis.

Mistrzyni Therama [illegible] można na nim poćwiczyć krasomówstwo.

Schody prowadzące do pokoju **Crassiusa** w **Curio Manor** w **Hlaalu Plaza** - w głębi po lewej.


Siedziba **Drama Bero** w **St. Olms** i jego pokój (na wprost).

Dom **Orvasa Drena** w **Dren's Plantation** – to ten pośrodku.


Szkatułka z listem do szantażu Drena – piwnice jego posiadłości.

Ules Manor (po prawej) i droga do **mostu do Sunon** (po lewej).


Posiadłość **Velandy**, czyli **Omari Mannor**.

17. Czwarta próba – dom Hlaalu

Przekonanie członków rady tego domu będzie nieco kosztowne, ale na tym etapie gry nie powinno to już mieć dla ciebie zbytniego znaczenia – w końcu cóż to te parę tysięcy złotych monet. Ponieważ rezydują oni w okolicy **Vivec**, więc nie masz obecnie innego wyboru, jak właśnie tam się udać – najprościej łodziami z **Vos** do **Sadrith Mora**, następnie **Tel Branora** i stamtąd do **Vivec Foreign Quarter**.

Crassius Curio – z **Foreign Quarter** udaj się gondolą do **Hlaalu**. Teraz piechotą na samą górę, do **Hlaalu Plaza**. W jej wschodniej części znajdziesz wejście do **Curio Manor**. Wejdź tam, następnie **schodami po lewej** w dół, a potem **w prawo i w tył**. Spotkasz tam **Crassiusa** – porozmawiaj z nim, a następnie wręcz mu 1000 sztuk złota, by zapewnić sobie jego poparcie.

Yngling Half-Troll – znajdziesz go w **St. Olms**. Po dotarciu do wyspy wejdź na górę - **Yngling's Manor** znajdziesz po zachodniej części **Plazy**, zaś samego **Ynglinga** za drzwiami po lewej. Porozmawiaj z nim, a następnie wręcz 2000 złotych monet, by zyskać jego poparcie (chyba że wcześniej zapewniłeś już sobie poparcie innych członków rady i szkoda ci pieniędzy, w takim razie możesz go równie dobrze po prostu zabić).

Dram Bero – rezyduje w **Haunted Manor** znajdującej się w południowo-wschodniej części **Plazy** w **St. Olms**. Zejście na dół zaopatrzono w drzwi z zamkiem poziomu 50. Wystarczy, że je otworzysz, przejdziesz przez jadalnię i porozmawiasz z **Dramem**, a jego głos będzie należał do ciebie.

Orvas Dren – przebywa obecnie na **Dren's Plantation**, dokładnie to **na północ od Hlaalu**, na wschód od **Pelgeriadu** – na wypadek gdybyś miał problemy z jej znalezieniem, po prostu skorzystaj z mapy świata. Jego dom znajdziesz w **południowo-wschodniej** części osady. Wejdź do środka, skręć w lewo, potem w prawo i po schodach na górę - korytarzem dotrzesz do biurka, na którym leży klucz do piwnic oraz trochę złota. Wróć się nieco korytarzem i skręć w prawo, następnie schodami wejdź na górę – zobaczysz **Drena**. Jego przychylność możesz zyskać na trzy sposoby:

1. Podnieść własną reputację do 90%, a następnie powiedzieć mu, że chcesz chronić Morrowind przed Imperium.

2. Za pomocą klucza (ten na biurku) otwórz drzwi do piwnic, zabij gwardzistów, otwórz małą zamkniętą skrzynię, która leży na półkach po lewej (ma pułapkę), następnie zabierz z jej środka notę oraz pozostałe skarby. Wystarczy, że wspomnisz o niej Drenowi, a zyskasz jego głos.

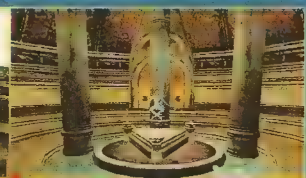
3. Powiedz mu, że chcesz przynieść Morrowind pokój, co mu się tak bardzo nie spodoba, że cię zaatakuje – zabij go, a pozbędziesz się przeszkody.

Nevena – opuść plantację drogą na północny wschód, idąc **dalej na wschód** dotrzesz do mostu przed **Sulan** i znajdującego się na południe od niego **Ules Manor**. Wejdź do niego, następnie na samą górę. Wystarczy, że porozmawiasz z **Neveną**, by bez żadnych dodatkowych problemów zyskać jej poparcie.

Velanda – wyjdź z posiadłości i wróć na drogę do **Suran**, a stamtąd robalem udaj się z powrotem do **Vivec** (chyba że wolisz długie spacery i zrobisz to na piechotę). Tutaj gondolą przepłyń do wyspy **Telvanni** i opuść ją przez most na wschodzie. Idź prosto, aż dotrzesz do drogi biegnącej z północy na południe – skręć na południe, a dotrzesz nią do **Omari Manor**. Wejdź do środka, a na samej górze spotkasz **Velandę**. Porozmawiaj z nią i poproś, by cię poparła, później wracaj piechotą do **Vivec**.

Musisz się ponownie spotkać z **Crassiusem** w **Hlaalu Canton** – gdy go poprosisz, by nazwał cię Hortatorem, uczyni to, dodatkowo obdarowując **pasem Hortatora**. A to kończy czwartą próbę!

18. Archcanon i Vivec



19. Faza pierwsza bitwy z Dagoth Urem – Ghostgate

[illegible]

Wieże Świątyni Zniszczenia [illegible] Ghostfence.

20. Faza druga bitwy z Dagoth Urem – wampir I

Podobnie jak i pozostałe wampiry, jest on głównym **sługą Dagoth Ura**. Pokonanie go nie jest wprawdzie niezbędne do ukończenia głównego questu (co oznacza, że pierwsze cztery wampiry można sobie odpuścić) - ponieważ jednak po śmierci jego sług walka z **Dagoth Urem** będzie znacznie prostsza, warto się nimi zająć. Począwszy od wampira piątego, posiadane przez nie przedmioty są już jednak niezbędne do ukończenia questu.

Uwaga! Zabicie tego wampira zalecaliśmy już w jednym z zadań składających się na Trzecią Próbę, zatem całkiem możliwe, że w ekwipunku już masz **Belt of Heartfire** – a w takim razie od razu udaj się do wampira drugiego. Jeśli nie, skorzystaj z opisu misji 10, zamieszczonego w poprzednim numerze, by odnaleźć drogę w **Kogoruhun**.

21. Faza druga bitwy z Dagoth Urem – wampir II

Po przekroczeniu **Ghostgate** udaj się prosto na północ aż do **Yassu Mina**. Tutaj skręć w ścieżkę biegnącą na północny zachód, a kiedy dotrzesz do **Ghostfence**, skręć na północ, zaś przy rozwidleniu znajdującym się dalej - na wschód. Dotrzesz nią do **świątyni Endusal**, w której spotkasz **Dagoth Endusa**. Wystarczy tylko - po wejściu do środka - iść prosto do drzwi, za nimi skręcić w lewo, a następnie przejść przez kolejne, zabić wampira i zabrać mu Amulet of Heartrime oraz wyjść na zewnątrz, i gotowe

Świątynia **Endusal** i wejście, za którym spotkasz **Dagoth Endusa**.

22. Faza druga bitwy z Dagoth Urem – wampir III

Jest nim **Dagoth Tureynul**, którego spotkasz w **Tureynulal**, na północny-zachód od cytadeli **Dagoth Ura**. Gdy tam dotrzesz, będziesz musiał odnaleźć bibliotekę **Kagrenaca** – wampir będzie na wprost wejścia, choć wcześniej powinieneś otworzyć parę drzwi broniących doń dostępu. Gdy go pokonasz, zabierz mu Amulet of Heartthrum, a następnie opuść świątynię.

Tureynulal i wejście do **biblioteki Kagrenaca**, w której spotkasz **Dagoth Tureynula**.

23. Faza druga bitwy z Dagoth Urem – wampir IV

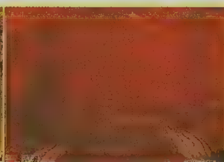
Jak już wspominałem przy okazji pierwszego wampira, zabicie go jest opcjonalne, ale warto się nieco potrudzić, by ułatwić sobie ostateczną rozgrywkę z Dagoth Urem. I mimo że w celu odnalezienia go trzeba się udać poza obszar Red Mountain – to jesteśmy już tak blisko końca, że ta drobna zwłoka nie powinna nikogo zniechęcić. Gdzie zatem **Dagoth Araynys** się ukrywa? Niedaleko **Berandas**, które z kolei położone jest na południowym wschodzie od **Gnisis**. Najprościej można się tam dostać, rzucając zaklęcie **Almsivi Intervention**, które powinno cię przenieść do **Ald-Ruhn**. Stąd wystarczy przenieść się robalem do **Gnisis**, aby następnie przepłynąć wpław (przejść/przelecieć – wybór zależy od ciebie) rzekę na południowym wschodzie. Jeśli nadal będziesz zmierzał w tym kierunku, dotrzesz do **Berandas** (jakby co, zawsze możesz skorzystać z mapy). Stąd udaj się na wschód – do miejsca zwanego **Mamaca**, **Sanctum of Awakening**. Jest to jaskinia, a wejście do niej znajduje się od wschodu, przed **Dusharian Shrine**. Wejdź do środka i zmierzaj prosto do **Sanctum of Black Hope**. Skręć w prawo i przez drzwi wejdź do korytarza, którym z kolei dotrzesz do zamkniętych drzwi. Przejdź przez nie i ponownie skręć w prawo, a dotrzesz do **Dagoth Araynysa**. Zabij go, zabierz z ciała Soul Ring i wracaj do **Red Mountain**.

Mamaca – miejsce ukrywania się **Dagoth Araynysa** – [illegible] **Dusharian Shrine**.

24. Faza trzecia bitwy z Dagoth Urem - Keening i wampir V

Nazywa się **Dagoth Ordos**, a znajdziesz go w **Dwemer Training Academy** w **Ordosal**. Wejdź do środka akademii, a następnie cały czas idź prosto – będzie czekał na ciebie za pierwszymi drzwiami, na dole. Zabij go i z jego ciała zabierz **Amulet of Heartfire** oraz **Ordos Key**. Wyjdź z pomieszczenia i skręć w korytarz po lewej. Dotrzesz do drzwi, do których zamka pasuje **Ordos Key**. Otwórz je, wejdź do środka i po drabinie przy ścianie po lewej wejdź na górę, gdzie znajdziesz **Keeninga**. Zabierz go ze sobą i opuść akademię.


Dagoth Ordos będzie na ciebie czekał na dole.


Dwemer Training Academy w **Ordosal**, w której znajdziesz **Dagoth Ordosa** i **Keeninga**.


Keening w całej okazałości!

Dagoth Vemyn czeka na ciebie w tej właśnie komnacie, na dole.


Vemynal, w którym znajdziesz **Dagoth Vemyna** i **Sundera** – wejście na wprost.

25. Faza czwarta bitwy z DagothUrem - Sunder i wampir VI

Nazywa się **Dagoth Vemyn**, a znajdziesz go w **Vemynal**, na północny wschód od **Cytadeli Dagoth Ura**. Wejdź do fortecy, następnie skręć w prawo i korytarzem udaj się aż do pierwszego rozwidlenia – kieruj się w prawo. Skręć w nie, dotrzesz do **Hall of Torque**. Teraz skręć w prawo, a potem idź korytarzem do pierwszych drzwi po prawej. Tuż za nimi są schody – zejdź nimi, a po przekroczeniu pary drzwi dotrzesz do komnaty z piątym wampirem. Zabij go, a następnie z jego ciała zabierz **Amulet of Heartheal** i **Sundera**.

Gildie

Zamierzamy dokończyć tu opis gildii, zapoczątkowany w poprzednim numerze - przedstawimy ostatnie sześć: trzy Wielkie Domy oraz trzy klany wampirów. Zarówno w przypadku domów, jak i klanów można się dołączyć tylko do jednego z nich, ale dzięki krótkiej charakterystyce każdego nie powinno to wam sprawić problemów. I jeszcze jedno - przyłączenie się do jedengo z domów jest jedynym sposobem na otrzymanie własnej posiadłości, więc choćby z tego powodu warto się nimi zainteresować.

Domy

Dom Hlaalu
Jego członkowie parają się wszystkim, co tyczy się handlu i złodziejstwa. Jeśli chcesz się o nich dowiedzieć czegoś więcej, sięgnij po księgę **Grasping Fortune**.
Atrybuty: szybkość i zręczność.
Umiejętności: Speechcraft, Mercantile, Marksman, Short Blade, Light Armor, Security.
Jak się przyłączyć: porozmawiaj z **Nileno Darvayn**, którego znajdziesz w **Hlaalu council manor** w Balmora.
Dodatkowe wymagania: będziesz musiał zyskać przychylność **Crassiusa Curio** jako sponsora.
Od kogo brać questy: **Balmora: Nileno Dorvayn** (Hlaalo Council Manor), **Caldera: Odral Helvi** (Governor's Hall), **Ebonheart: Duke Dren** (Grand Council Chamber), **Vivec Hlaalu Canton: Crassius Curio** (Curio Manor) i **Edryno Arethi** (Waistworks residence), **Vivec St. Delyn Canton:**
Ilmeni Dren (Canalworks South-One)
Lokalizacja posiadłości: Balmora.
Uwagi: **Odral Helvi** będzie ci zlecał najmniej przyjemne zadania (nadające się od razu na stryczek), ale jeśli będziesz chciał go ukarać, wystarczy porozmawiać o nim z **Crassiusem Curio**.

Dom Redoran
Dom zrzeszający wojowników, a przy okazji także najbardziej honorowy ze wszystkich trzech. Jeśli chcesz się o nich dowiedzieć czegoś więcej, sięgnij po księgę **True Noble's Code**.
Atrybuty: wytrzymałość i siła
Umiejętności: Athletics, Spear, Long Blade, Heavy Armor, Medium Armor, Armorer.
Jak się przyłączyć: porozmawiaj z **Nemindą** w **Redoran Council Entrance** w **Ald-ruhn**.
Dodatkowe wymagania: będziesz musiał zyskać przychylność **Athyn Sarethi** jako sponsora.
Od kogo brać questy: **Ald-ruhn: Athyn Sarethi** (Sarethi Manor), **Brara Morvayn** i **Galsa Gindu** (rezydencja w Redoran Council w Manor District), **Garisa Llethri** (Llethri Manor), **Hlaren Ramoran** (Ramoran Manor), **Lloros Sarano** (Temple), **Miner Arobar** (Arobar Manor), **Neminda** (Redoran Council House), **Tuveso Beleth** (Redoran Council Smithshop); **Ald Velothi: Theldyn Virith** (Outpost), **Vivec Redoran Quarter - Faral Retheran** (Redoran Treasury).
Lokalizacja posiadłości: **Bal Isra** (na północ od **Ald-Runh**).
Uwagi: ma najwięcej osób dających questy, które w większości polegają na "sprzątnięciu" różnych złych istot. Wykonując dodatkowe questy, dowiesz się o przeznaczeniu **Ash Statues** - stawianych przez Szósty Dom.

Dom Telvanni
Luźne zgromadzenie potężnych magów przeróżnych profesji. Jeśli chcesz się o nich dowiedzieć czegoś więcej, sięgnij po księgę The Affairs of Wizards.
Atrybuty: siła woli i inteligencja
Umiejętności: Mysticism, Conjuration, Illusion, Alteration, Destruction, Enchant
Jak się przyłączyć: porozmawiaj z dowolnymi **Ustami (Mouth)** w **Telvanni Council Hall** w **Sadrith Mora**.
Dodatkowe wymagania: będziesz musiał zyskać przychylność **Aryona** jako sponsora oraz zdobyć własne **Usta (Mouth)**, by reprezentowały cię w **Sadrith Mora Council House**.
Od kogo brać questy: **Gnisis: Baladas Demnevanni** (Arvs-Drelan), **Sadrith Mora: Arara Uvulas** (Telvanni Council House), **Edd "Fast Eddie" Theman** (gdy będzie już - jako **Usta** - w **Council House**, **Felisa Ulessen**, **Galos Mathendis**, **Llunela Hleran**, **Mallam Ryon**, **Raven Omayn** (wszyscy w Council House), **Neloth** (Tel Naga), **Tel Branora**: Therana, **Tel Mora**: Dratha, **Tel Vos**: Aryon.
Lokalizacja posiadłości: **Tel Uvirith** (na południowy zachód od **Tel Aruhn**).
Uwagi: członkowie domu mają bardzo różne charaktery, więc uważaj, gdy będziesz z nimi rozmawiał. A - są to magowie i bez dobrego obeznania w czarach naprawdę nie masz wśród nich czego szukać.

Wampiry

Za każdym razem, gdy zostaniesz trafiony przez wampiry, istnieje szansa, że zostaniesz zarażony czymś, co zwie się **Porphyric Hemophilia**. Jeśli w trzy dni się z tego nie wyleczysz (tak jak z normalnej Common Disease), staniesz się wampirem.
Zalety? Zwiększą się cechy (o 20 **siła**, **siła woli** i **szybkość**) i umiejętności (o 30 **Sneak**, **Athletics**, **Acrobatics**, **Hand-to-hand**, **Unarmored**, **Mysticism**, **Illusion**, **i Destruction**) - do tych bonusów dochodzą jeszcze specyficzne dla klanów (bo można być wampirem "bezklanowym", ale nie ma to najmniejszego sensu, bo i bonusy mniejsze, i questów czy bazy wypadowej brak...). Będziesz odporny na choroby

26. Faza piąta bitwy z Dagoth Urem – Cytadela [illegible]

Pora na złożenie wizyty w samej **Cytadeli Dagoth Ura**. Znajduje się ona bezpośrednio na północ od **Ghostgate**, a najłatwiej dostać się do niej od północy. Wystarczy opuścić się do krateru, staniesz przed drzwiami wyglądającymi jak wejście do ruin Dwemerów, które odwiedziłeś już kiedyś w poszukiwaniu kostki. Na południe od tego miejsca znajduje się wajcha, która je otwiera – pociągnij ją i szybko wracaj do drzwi, a przez nie do Cytadeli.

Teraz schodami na dół, następnie przez drzwi. Omiń **otwór z lawą**, przejdź przez kolejne drzwi. Zobaczysz **następny otwór**, już bez lawy, zejdź nim. Ponownie **schodami w dół** do drzwi do **Inner Facility**. Następnie **w dół** i **w prawo** przez kolejne drzwi, prosto przez następne drzwi i na **skrzyżowaniu** z drzwiami **w prawo**. Za nimi będzie korytarz i jeszcze jedne drzwi, do **Inner Facility**. Przed tobą będzie stał **Dagoth Gilvoth** – zabij go, a następnie zabierz z ciała **Blood Ring**, po czym kontynuuj podróż do drzwi prowadzących do **Facility Cavern**.

Dagoth Gilvoth i znajdujące się za nim drzwi do **Facility Cavern**.

Wejście do cytadeli **Dagoth Ura** (po prawej) i otwierająca je **wajcha** (po lewej).

27. Faza piąta bitwy z Dagoth Urem – Dagoth Ur

Za tymi drzwiami staniesz oko w oko z **Dagoth Urem**, zatem użyj, czego tylko możesz, by się do tej walki przygotować (zwiększyć cechy, nabyć odporności i tym podobne sztuczki, które do tego momentu powinieneś mieć już nieźle opanowane). Po zakończeniu przygotowań przejdź przez drzwi i porozmawiaj z **Dagoth Urem**. Jeśli nie masz **Wraithsguarda**, **Keeninga** oraz **Sundera**, Dagoth Ur nie będzie cię atakował. Ponieważ jednak twoim celem jest pokonanie go, a i rzeczone przedmioty w ekwipunku masz, więc czym prędzej kończ konwersację i zabieraj się do walki! Gdy ostatecznie pokonasz rywala, ten zniknie, ale w zamian otworzą się drzwi prowadzące do **Akulakhan's Chamber**. Podlecz się i przygotuj do kolejnej walki, a później załóż **Wraithguarda** i **Sundera** (dokładnie w takiej kolejności, inaczej otrzymasz całkiem pokaźne obrażenia!). A - w przejściu na podłodze będzie leżał **Heart Ring**: weź go, jeśli potrzebujesz. Dodatkowo przygotuj się także do użycia czegoś, co da ci **lewitację**.

Tak przygotowany przekrocz drzwi i od razu rzuć przygotowane zaklęcie. **Ignoruj** otaczających cię **wrogów** (jeśli pokonałeś wampiry, będzie to tylko Dagoth Ur) – twoim **celem jest wielki robot** przed tobą. Wyląduj na moście poniżej i **biegnij do serca**: uderz je **jeden raz Sunderem**. Następnie zmień broń na **Keeninga** i uderz w nie **pięć razy**. Jeśli wszystko wykonałeś prawidłowo, wrogowie powinni zniknąć. Mostem przejdź na drugą stronę i popatrz na rozwalającego się robota. Po przedstawieniu wróć w okolice wejścia do tego pomieszczenia, a następnie za pomocą wajchy otwórz drzwi prowadzące do **Facility Cavern**. Kiedy wejdziesz do środka, spotkasz **Azurę** i będziesz mógł obejrzeć końcowy film. Po jego zakończeniu otrzymasz od niego pierścień, a gdy opuścisz **Cytadelę Dagoth Ura** niebo będzie znowu czyste!

Gratulacje, właśnie ukończyłeś główne zadanie Morrowinda! Nie znaczy to jednak, że to już definitywny koniec gry! Nic nie stoi na przeszkodzie, byś spokojnie rozpoczął nowe questy, ukończył stare czy choćby zwiedził okolicę – w końcu brzydka pogoda już cię nie przestraszy.

A oto i **Dagoth Ur** we własnej osobie!

Widok na **serce** z góry, od strony wejścia.

A tak kończy tworzony przez **Dagoth Ura** bóg!e.

I widok na nareszcie czyste niebo nad Morrowind!

i paraliż. Jednak nic za darmo... wady bowiem są bardzo dokuczliwe.

Przede wszystkim nikt z nie-wampirów, poza magami i członkami domu Telvanni, nie będzie chciał z tobą rozmawiać. Odpadną wszystkie sposoby transportu zbiorowego się (nawet magowie nie będą teleportowali wampira). Dodatkowo będziesz także otrzymywał obrażenia od światła słonecznego, że o niemożności zregenerowania zdrowia podczas snu nie wspomnę.

Jak sobie z tym radzić? Przemieszczać się za pomocą zaklęć **Divinie** i **Almsivi Intervention** oraz pary **Mark/Recall**. Do tego dochodzą jeszcze **Propylon Chambery** w **bazach Szóstego Domu**, tyle że najpierw trzeba znaleźć uruchamiające je **Propylon Indeksy**, o lokalizacji baz już nie wspomnę - ale jakby co, lokalizację Indeksów i samych baz znajdziecie dalej.

Klan Berne

Jest mniej więcej odpowiednikiem Domu Hlaalu.

Główna rezydencja: **obserwatorium Galom Daeus** (na zachód od grobowca Uvirітha, a na północny zachód od Nchuleftingth).

Dodatkowe bonusy: 20 punktów do zręczności, Sneak, Unarmored i Hand-to-hand.

Od kogo brać questy: **Raxle Berne** w **obserwatorium Galom Daeus**.

Klan Quarra

Jest czymś w rodzaju odpowiednika Domu Redoran.

Rezydencja: **ruiny Dwemerów Druscashti** (na południowy zachód od Urshilaku Camp).

Dodatkowe bonusy: 20 punktów do siły, Blunt weapons, Hand-to-hand i Heavy armor.

Od kogo brać questy: **Volrina Quarra** w **Druscashti**.

Klan Aundae

Jego zainteresowania odpowiadają zainteresowaniom Domu Telvanni.

Rezydencja: grobowiec **Ashmelech** (na południe od Sanctus Shrine, na małej wyspie na północny wschód od Falasmaryon).

Dodatkowe bonusy: 20 punktów do siły woli, Short blade, Mysticism i Destruction.

Od kogo brać questy: **Dhaunayne Aundae** w **Ashmelch**.

Jak się wyleczyć?

Jedyna możliwość została opisana w księdze **Vampires of Vardenfell Vol 2** (do zdobycia w siedzibie klanu Berne) oraz w **Galur Rithari's Papers** (Secret Library w Vivec's Temple Canton).

W każdym bądź razie musisz się udać do **Deadric Shrine** poświęconej **Bal Urowi** (na południowy zachód od **Galom Daeus**). Tam w podziemiach znajdziesz **statułę Molag Bala**, który powie ci, że musisz zabić jego siostrę. - **Molag Grunda** - i **Nomeg Gwai**. W tym celu musisz dotrzeć do **jaskini Dubdilla** (na południe od **Vos**). Własne cele znajdziesz na samym dole jaskiń (bardzo niemiłych: wielkich, z mnóstwem Deadr i miejsc, w których musisz latać): są to odpowiednio **Winged Twilight** oraz **Frost Atronach**. Po wygranej walce wróć do **Molag Bala**, a zostaniesz (nieodwracalnie!) uleczony z wampiryzmu.

Lokalizacje Propylon Indexes

W grze znajduje się dziesięć **Propylon Indeksów**, dzięki którym można się przemieszczać między tajnymi bazami szóstego domu. Gdzie je znaleźć?

Andasreth - **Brilnosu Llarys** na górze **Hlormaren Fort** (pod kopułą, na półce po lewej stronie)

Berandas - dom **Baladas Demnevanni** w **Gnisis** (na półce w jego pokoju)

Falasmaryon - **Maar Gan Shrine** (jeden z darów - niestety musisz go ukraść)

Falensarano - na zwoju przy ciele w **Maelkashishi Shrine** na północ od **Maar Gan**

Hlormaren - sklep **Irgola the Pawnbrokers'** w **Caldera** (na stole koło klucza)

Indoranyon - **Divayth Fyr** w **Tel Fye** (na stole obok - wystarczy go spytać)

Marandus - **Vivec's St. Olms Temple**, na niższym poziomie w **Storage** (na ziemi między skrzyniami)

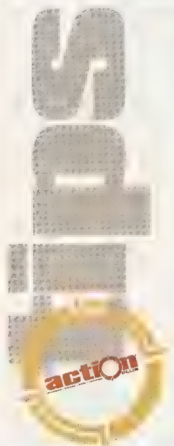
Rotheran - **Rols Ienith** w **Retheran** (**Command Hut** na szczycie **Rotheran**)

Telasero - **Telasero** (w lochach)

Valenvaryon - **Nibani Maesa** w **Urshilaku Camp** (można go od niej kupić)

Lokalizacja baz szóstego domu.





(PC) Age of Mythology

Naciśnij [Enter] i wpisz jeden z poniższych kodów:

RED TIDE - czerwona woda
GOATUNHEIM - moc goat goda
WUV WOO - latający różowy hipopotam
I WANT TEH MONKEYS!!!1! - dostajesz mnóstwo małp
L33T SUPA H4X0R - szybkie budowanie
CONSIDER THE INTERNET - jednostki wolno się poruszają
ISIS HEAR MY PLEA - dostajesz małą armię
TINES OF POWER - dostajesz Forkboy'a
O CANADA - dostajesz Lazer beara
FEAR THE FORAGE - moc walking berry bushes goda
BAWK BAWK BOOM - moc chicken-meteor goda
SET ASCENDANT - pokazuje na mapie wszystkie zwierzaki
WRATH OF THE GODS - moc new goda
PANDORAS BOX - jak wyżej
DIVINE INTERVENTION - moc used goda
CHANNEL SURFING - przeskakuje do następnej misji
THRILL OF VICTORY - wygrywasz misję
IN DARKEST NIGHT - noc
UNCERTAINTY AND DOUBT - ukrywa mapę
LAY OF THE LAND - odkrywa mapę
MOUNT OLYMPUS - twój Favor rośnie na maksa
ATM OF EREBUS - +1000 złota
TROJAN HORSE FOR SALE - +1000 wody
JUNK FOOD NIGHT - +1000 żywności



(PC) Arx Fatalis

Musisz niestety edytować plik: **arx.exe**, dowolnym edytorem do hexów.

God Mode
Ciąg D9 1D EC 10 94 00 (offset 00032460) zamień na 90 90 90 90 90 90



Nie będziesz głodny
Ciąg D9 1D EC 10 94 00 (offset 000bFE1A) zamień na 90 90 90 90 90 90

(PC) Bikini Karate Babes

Ukryte postacie
Aby je odkryć, musisz przechodzić tryb Arcade: za każdym razem, gdy go ukończysz inną postacią, dostaniesz nową. Ostatnią z nich powinna być Venus. Aby odkryć Aphrodite, musisz nią przejść tryb Marathon i gotowe.



(PC) Conflict: Desert Storm

W głównym menu wciśnij lewy **[Shift]** i wpisz: **desertwatch**. Dzięki temu w menu Options pojawią się cheaty.

(PC) Deadly Dozen 2 - Pacific Theatre

Naciśnij w czasie gry klawisz **[I]** i wpisz: **/tell cheatcheat [Enter]** - aktywizuje cheat mode. Teraz wpisz jeden z poniższych cheatów i naciśnij **[Enter]**. Cheat możesz wyłączyć wpisując go ponownie:

/tell godmode - god mode
/tell invis - niewidzialność
/tell fly - latamy
/tell hitlermode - wrogowie nie umierają
/tell winmission - wygrywamy misję
/tell losemission - przegrywamy misją
/tell give - dostajesz Thompsona M1
/tell ac - god mode + amunicja + latanie
/tell ec - patrzysz oczyma wroga
/tell noint - pokazuje/ukrywa panel sterujący
/tell stats - statsy :)
/tell pathdraw - pokazuje trasy patroli

(PC) FIFA 2003

Otwórz plik **soccer.ini** notatnikiem i dodaj następujące linijki:
CHEAT_UNLOCKED_TEAMS=1 - wszystkie zespoły
UNLOCK_TOURNAMENT=1 - wszystkie turnieje
AGGRESSIVE_TACKLE_CHEAT=1 - włącza agresywne wślizgi
CHEAT_EQUAL_TEAM_STATS=0 - wyrównuje statystyki
CHEAT_RANDOM_TEAMS=1 - CPU wybiera losowe zespoły
DEMO_MODE=1 - uruchamia grę w trybie demo
ONE_ON_ONE=1 - gra jeden na jednego
PRACTICE_MODE=1 - tryb praktyki
AUTO_TACKLING=1 - włącza automatyczne wślizgi
WINDOWED=1 - uruchamia grę w oknie



(PC) Ghost Recon: Island Thunder

Naciśnij [Enter] z klawiatury numerycznej, by włączyć konsolę, wpisz jeden z poniższych kodów, a następnie wyjdź klawiszem [Esc]:
cisco - wykonuje jeden objective
refill - w ekwipunku pojawiają się wszystkie przedmioty
chickenrun - kurczakowe granaty
rumbleoff - wyłącza drgania ekranu
rumbleon - włącza drgania ekranu
quit - kończy grę
run - szybciej się poruszasz
superman - god mode
hidecorpse - ukrywa nazwy trupów
shadow - niewidzialność
autolose - przegrywasz misję
mark - zaznacza miejsce do teleportacji
mark2 - zaznacza 2 miejsce do teleportacji
extremepaintball - tryb paintball
loc - pokazuje współrzędne lokacji
boom - wstrząsa ekranem
setgama - ustawia gammę w zakresie 0,0-1,0 (standardowo 0,5)
names - włącza nazwy obiektów
squirrelkite - wyrzutnia wiewiórek
god - popełniasz samobójstwo
rock - przejmujesz bazy wroga
teamsuperman - god mode dla zespołu
teamshadow - niewidzialność dla zespołu
teleport - teleport
spawn - teleportuje do ustawionych lokacji
toggleshowactorstats - pokazuje statystyki aktorów
toggleai - włącza/wyłącza AI
tracers - włącza/wyłącza tracery
toggleshowframerate - pokazuje FPS-y
ammo - nieskończona amunicja
unlockheros - odblokowuje herosów
Win current mission autowin - wygrywasz misję

(PC) James Bond 007 - Nightfire

W podkatalogu bond utwórz plik: **autoexec.cft**, a następnie dodaj do niego dwie linijki:
sv_cheats 1
console 1

Teraz w czasie gry naciśnij [~], by włączyć konsolę i wpisz jeden z poniższych kodów:
god - god mode
noclip - przechodzisz przez ściany
notarget - niewidzialność
fly - latasz
map X - zmienia mapę na poziom X

(PC) O.R.B.

Naciśnij [Enter], wpisz kod, ponownie [Enter]
$WIN = wygrywamy misję
$RU x = dostajesz x jednostek badawczych
$SU x = dostajesz x jednostek wspierających
$GET TECH = wszelkie możliwe badania
$GET ALL TECHS = wszelkie możliwe środki techniczne (techs)
$FOGOWAR ON = włącza "dym bitewny"
$FOGOWAR OFF = anuluje poprzedni cheat
$GOD ON = trzeba tłumaczyć?
$GOD OFF = tego też chyba nie?
$REPAIR ALL = pa, pa
$WEAKEN ENEMY = osłabia parametry bojowe statków wroga

(PC) Soldiers of Anarchy

Naciśnij [Enter], a następnie wpisz jeden z poniższych kodów:
winmission - wygrywasz misję
hittingandhealing - włącza leczenie i ranienie myszką ([CTRL] + [LMB] - rani zaznaczony obiekt, [SHIFT] + [LMB] - leczy zaznaczony obiekt)
speedhack - możesz klawiszami [T] i [Z] zmieniać szybkość gry
immortalone - god mode
endlessmunition - nieskończona amunicja

Kody do wpisania w bunkrze:
showtrader - seeker będzie miał wszystko
allvehicles - wszystkie pojazdy
soldierspawn - spawnuje nowego żołnierza

Kickflip

(PS2) Red Faction II

Gumowe granaty
Wejdź do Cheat screen i wprowadź następujący kod: O, O, O, O, O, O, O, O.
Rozpryskowe kule
Wejdź do Cheat screen i wprowadź następujący kod: O, O, O, O, trójkąt, X, O, O.
Rozpryskowe eksplozje
Wejdź do Cheat screen i wprowadź następujący kod: trójkąt, O, X, kwadrat, trójkąt, O, X, kwadrat.
Deszcz ognia
Wejdź do Cheat screen i wprowadź następujący kod: kwadrat, kwadrat, kwadrat, kwadrat, kwadrat, kwadrat, kwadrat, kwadrat.
Super zdrowie
Wejdź do Cheat screen i wprowadź następujący kod: X, X, kwadrat, trójkąt, kwadrat, trójkąt, O.
Chodzące trupy
Wejdź do Cheat screen i wprowadź następujący kod: X, X, X, X, X, X, X, X.
Nieskończona amunicja
Wejdź do Cheat screen i wprowadź następujący kod: kwadrat, trójkąt, X, O, kwadrat, O, X, trójkąt.
Nieskończone granaty
Wejdź do Cheat screen i wprowadź następujący kod: O, X, O, kwadrat, X, O, X, O.
Odblokowanie wszystkich cheatów
Wejdź do Cheat screen i wprowadź następujący kod: kwadrat, O, trójkąt, O, kwadrat, X, trójkąt, X.
Odblokowanie Director's Cut
Wejdź do Cheat screen i wprowadź następujący kod: kwadrat, X, O, trójkąt, O, X, kwadrat, trójkąt.
Odblokowanie wyboru poziomów
Wejdź do Cheat screen i wprowadź następujący kod: O, kwadrat, X, trójkąt, kwadrat, O, X, X.
Odblokowanie Rapid Railów
Wejdź do Cheat screen i wprowadź następujący kod: O, kwadrat, O, kwadrat, X, X, trójkąt, trójkąt.
Dziwne śmierci
Wejdź do Cheat screen i wprowadź następujący kod: trójkąt, trójkąt, trójkąt, trójkąt, trójkąt, trójkąt, trójkąt, trójkąt.

(PS2) Tony Hawk's Pro Skater 4

Jazda na Księżycu
W cheat menu wprowadź kod: **superfly**.

Ukryci skatersi
Jako imię skatersa wprowadź jedno z poniższej listy:
#$%@!, Aaron Skillman, Adam Lippman, Andrew Skates, Andy Marchal, Angus, Atiba Jefferson, Ben Scott Pye, Big Tex, Brian Jennings, Captain Liberty, Chauwa Steel, Chris Peacock, ConMan, Danaconda, Dave Stohl, DDT, DeadEndRoad, Fakes The Clown, Fritz, Gary Jesdanun, grjost, Henry Ji, Jason Uyeda, Jim Jagger, Joe Favazza, John Rosser, Jow, Kenzo, Kevin Mulhall, Kraken, Lindsey Hayes, Lisa G Davies, Little Man, Marilena Rixfor, Mat Hoffman, Matt Mcpherson, Maya's Daddy, Meek West, Mike Day, Mike Lashever, Mike Ward, Mr. Brad, Nolan Nelson, Parking Guy, Peasus, Pete Day, Pooper, Rick Thorne, Sik, Stacey D, Stacey Ytuarte, Stealing Is Bad, Team Chicken, Ted Barber, Todd Wahoske, Top Bloke, Wardcore, Zac ZiG Drake

Odblokowanie Daisy
Musisz ukończyć 100% gry (łącznie ze znalezieniem wszystkich Gapsów), a dodatkowo jeszcze zarobić $100 000.
Odblokowanie Eddiego z Iron Maiden
By odblokować maskotkę Iron Maiden, musisz zarobić przynajmniej $9000, a będzie on dostępny w sekcji Spend Cash - jako postać ma dwa specjalne Airy oraz jednego grinda.
Odblokowanie Jango Fetta
Musisz zarobić przynajmniej $9000, a będzie on dostępny w sekcji Spend Cash - jako postać ma dwa specjalne Airy oraz jednego grinda.
Odblokowanie Mike Vallely'a
Musisz zarobić przynajmniej $9000, a będzie on dostępny w sekcji Spend Cash - jako postać ma dwa specjalne Airy oraz jednego grinda.



(PS2) Grand Theft Auto: Vice City

Nagrody za Hidden Packages
Zazwyczaj pojawiają się w twojej kryjówce po zebraniu odpowiedniej liczby przesyłek. Ilu, a także, co i gdzie - znajdziecie poniżej:
10 - Body Armor - Ocean View Hotel/Starfish Island Mansion
20 - Chainsaw - Ocean View Hotel/Starfish Island Mansion
30 - Python - Ocean View Hotel/Starfish Island Mansion
40 - Flame-thrower - Ocean View Hotel/Starfish Island Mansion
50 - Laser Scope Sniper Rifle - Ocean View Hotel/Starfish Island Mansion
60 - Minigun - Ocean View Hotel/Starfish Island Mansion
70 - Rocket Launcher - Ocean View Hotel/Starfish Island Mansion
80 - Sea Sparrow - Starfish Island Mansion Helipad
90 - Rhino - Fort Baxter Air Base
100 - Hunter + $100 000 - Fort Baxter Air Base

Zbroja
W czasie gry wprowadź następującą kombinację: R1, R2, L1, X, lewo, dół, prawo, góra, lewo, dół, prawo, góra.

Tłum ciekawskich
Aby przyciągnąć do siebie tłum ciekawskich, którzy będą za tobą łazić, w czasie gry wprowadź następującą kombinację: O, X, L1, L1, R2, X, X, O, trójkąt.

Zdrowie u panienek
Trik znany z GTA III. Wystarczy podjechać do "dziewczynki", zaprosić ją do środka, pojechać w ustronne miejsce, by po paru podskokach wozu twoje zdrowie wzrosło - niestety kosztem portfela.

Pancerka Admirał
Jest odporna na ogień, eksplozje, strzały i kolizje. Aby ją zdobyć, musisz wystartować misję Guardian Angels (u Colonela Corteza), a następnie zabić członków gangu Haitańskiego. Admirał to ten biały wóz, którym jedzie Diaz w cut-scence. Wystarczy, że zabijesz Diaza, Lance lub pozwolisz uciec motocykliście z pieniędzmi Diaza, a będziesz mógł siąść za jego kierownicą. Wystarczy zajechać nim do dowolnego z posiadanych garaży i gotowe.

Poduszkowce
Jeśli chcesz, by wozy unosiły się na poduszce powietrznej, wprowadź w czasie gry następującą kombinację: prawo, R2, O, R1, L2, kwadrat, R1, R2.

Zmiana pogody
Wystarczy w czasie gry wprowadzić jeden z następujących kodów:
Normalna: R2, X, L1, L1, L2, L2, L2, dół
Deszcz: R2, X, L1, L1, L2, L2, L2, O
Mgła: R2, X, L1, L1, L2, L2, L2, X
Zachmurzenie: R2, X, L1, L1, L2, L2, L2, kwadrat
Słoneczko: R2, X, L1, L1, L2, L2, L2, trójkąt

Mnóstwo broni
W czasie gry wprowadź następującą kombinację: R1, R2, L1, R2, lewo, dół, prawo, góra, lewo, dół, dół, dół.

Szybsi kierowcy
Wkurza cię powolny ruch na ulicach? W czasie gry wystarczy wprowadzić następujący kod: R2, O, R1, L2, lewo, R1, L1, R2, L2.

Zdrowie na maksa
W czasie gry wprowadź następującą kombinację: R1, R2, L1, O, lewo, dół, prawo, góra, lewo, dół, prawo, góra.

Skaczące wozy
W czasie gry wprowadź następującą kombinację: trójkąt, R1, R1, lewo, R1, L1, R2, L1. W czasie jazdy wystarczy teraz samochodem wcisnąć klawisz L3, by skoczyć.

Harakiri
W czasie gry wprowadź następującą kombinację: prawo, L2, dół, R1, lewo, lewo, R1, L1, L2, L1.

Niska grawitacja
W czasie gry wprowadź następującą kombinację: prawo, R2, O, R1, L2, dół, L1, R1. Następnie w czasie przyspieszania wciśnij: góra, a wóz uniesie się nad ziemię.

Zmniejszenie stopnia wanted
W czasie gry wprowadź następującą kombinację: R1, R1, O, R2, góra, dół, góra, dół, góra, dół, a zmniejszysz go o dwie gwiazdki.

Wybuchające wozy
W czasie gry wprowadź następującą kombinację: R2, L2, R1, L1, L2, R2, kwadrat, trójkąt, O, trójkąt, L2, L1, a wszystkie wozy pięknie wybuchną.

Nowe opony
Gdy stracisz własne, wprowadź następującą kombinację: R2, L2, L1, O, lewo, dół, prawo, góra, lewo, dół, prawo, góra.

Nerwowi przechodnie
W czasie gry wprowadź następującą kombinację: dół, lewo, góra, lewo, X, R2, R1, L2, L1, ewentualnie: dół, góra, góra, góra, X, R2, R1, L2, L2, a będą atakowali wszystko, co się rusza.

Zmiana wyglądu
W czasie gry wprowadź następujące kombinacje:
Red Leather: prawo, prawo, lewo, góra, L1, L2, lewo, góra, dół, prawo
Candy Suxxx: O, R2, dół, R1, lewo, prawo, R1, L1, X, L2
Hilary King: R1, O, R2, L1, prawo, R1, L1, X, R2
Ken Rosenberg: prawo, L1, góra, L2, L1, prawo, R1, L1, X, R1
Lance Vance: O, L2, lewo, X, R1, L1, X, L1
Love Fist 1: dół, L1, dół, L2, lewo, X, R1, L1, X, X
Love Fist 2: R1, L2, R2, L1, prawo, R2, lewo, X, kwadrat, L1
Mercedes: R2, L1, góra, L1, prawo, R1, prawo, GÓRA, O, trójkat
Phil Cassady: prawo, R1, góra, R2, L1, prawo, R1, L1, prawo, O
Ricardo Diaz: L1, L2, R1, R2, dół, L1, R2, L2
Sonny Forelli: O, L1, O, L2, lewo, X, R1, L1, X, X

Szybkie przeładowanie
W czasie przeładowywania broni naciśnij szybko R2 i L2.

Zwiększenie poziomu wanted
W czasie gry wprowadź następującą kombinację: R1, R1, O, R2, lewo, prawo, lewo, prawo, lewo, prawo, a zwiększysz go o dwie gwiazdki.

Slow Motion
W czasie gry wprowadź następującą kombinację: trójkąt, góra, prawo, dół, kwadrat, R2, R1.

Przyspieszenie gry
W czasie gry wprowadź następującą kombinację: O, O, L1, kwadrat, L1, kwadrat, kwadrat, kwadrat, L1, trójkąt, O, trójkąt.

Czarne limuzyny
W czasie gry wprowadź następującą kombinację: O, L2, góra, R1, lewo, X, R1, L1, lewo, O, a wszystkie wozy w grze zmienią kolor na czarny.

Różowe samochodziki
W czasie gry wprowadź następującą kombinację: O, L1, dół, L2, lewo, X, R1, L1, prawo, O, a wszystkie wozy w grze zmienią kolor na różowy.

Zdrowie na 150
Aby można je było zwiększyć do 150, musisz przejść 10 poziom w misjach Pizza Boy.

Bloodring Banger
W czasie gry wprowadź następującą kombinację: góra, prawo, prawo, L1, prawo, góra, kwadrat, L2, a spadnie ci on z nieba.

Bloodring Banger Race Car
W czasie gry wprowadź następującą kombinację: dół, R1, O, L2, L2, X, R1, L1, lewo, lewo.

Wózek golfowy
W czasie gry wprowadź następującą kombinację: O, L1, góra, R1, L2, X, R1, L1, O, X, a spadnie on z nieba.

Hotring Racer 1
W czasie gry wprowadź następującą kombinację: R1, O, R2, prawo, L1, L2, X, X, kwadrat, R1, a spadnie on z nieba.

Hotring Racer 2
W czasie gry wprowadź następującą kombinację: Hotring R2, L1, O, prawo, L1, R1, prawo, góra, O, R2, a spadnie on z nieba.

Nieskończony Sprint
Musisz ukończyć 12 poziom w misjach z ambulansem, a będziesz mógł biegać i nie męczyć się.

Love Fist Limo
W czasie gry wprowadź następującą kombinację: R2, góra, L2, lewo, lewo, R1, L1, O, prawo.

Rhino
W czasie gry wprowadź następującą kombinację: O, O, L1, O, O, O, L1, L2, R1, trójkąt, O, trójkąt.

Romero's Hearse
W czasie gry wprowadź następującą kombinację: dół, R2, dół, R1, L2, lewo, R1, L1, lewo, prawo.

Sabre Turbo
W czasie gry wprowadź następującą kombinację: prawo, L2, dół, L2, L2, X, R1, L1, O, lewo.

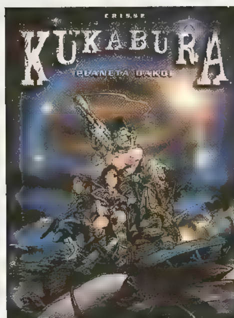


Wolverine: Origin

Klasyczny i kultowy Origin - komiks przedstawiający pewną wersję narodzin Wolverine'a trafił wreszcie na polski rynek. To wspaniała opowieść, niezwykle narysowana (jakby kredkami), budująca klimat tajemnicy, może nie mrocznej, ale na pewno mistycznej. Intryga uknuta przez Jenkinsa, z niewielką pomocą Joe Quesady, to opowieść mocna tym bardziej, że opowiadana z punktu widzenia dziecka i jego świat. Andy Kubert wiedział, co zrobić z tym materiałem - i narysował tu kilka najlepszych paneli w całej twórczości. Słowem – wielkie wydarzenie dla fanów komiksu. Wydawnictwu Mandragora należy się też – zwyczajowo – pochwała za wydanie pozycji. Pochwała za odwagę – kolejne cztery części wydawane są w klasycznym amerykańskim, 24-stronicowym formacie, jak i za jakość – gruba okładka, świetny papier, ostry jak żyleta druk. Kupcie ten komiks, dzięki temu rynek tej formy sztuki może się wreszcie rozwinie.

Scenriusz: Paul Jenkins
Rysunki: Andy Kubert/Richard Isanove
Objętość: 24 strony
Cena: 8 zł

ocena



Kukabura: Planeta Dakoi

Wydawanie komiksów takich jak Kukabura: Planeta Dakoi wydaje mi się nieco pozbawione sensu. Przeciętna fabuła, która sprawdziłaby się może w grze komputerowej o kosmitach – i to też raczej w FPS-ie – porządne, ale pozbawione iskry bożej rysunki, utrzymane w stylu filmu rysunkowego, to niezbyt mocna oferta dla fanów, którzy w polskich sklepach mogą już kupić Hitmana, 100 Bullets, Origin czy Sandmana. Rynek jest jeszcze zbyt mały, by wchłonąć średniaki takie jak Planeta Dakoi, a pieniądze przeznaczone na zakup licencji do tego cyklu i wydanie tego albumu można było wydać chyba nieco lepiej. Nie wnikajmy jednak w strategię Świata Komiksu – Kukabura: Planeta Dakoi to absolutnie przeciętny komiks.

Scenariusz: Crisse
Rysunki: Crisse
Objętość: 48 stron
Cena: 17,90 zł

ocena



Techno-kapłani

Niezwykły pamiętnik Albino - technokapłana, zapisany jest w nowym na naszym rynku cyklu w sposób bardzo europejski. Europejskie są rysunki Janjetova, europejskie jest wypełnienie Beltrana, również chłodna fabuła to kwintesencja komiksowego stylu stworzonego na Starym Kontynencie. Opowieść to brzydka, pełna pokracznych stworów, wynaturzonych postaci ludzkich, całego brudu wszechświata – jednocześnie zaś piękna w własnym humanizmie i pochyleniu się nad człowiekiem. To zderzenie sprawia, że komiks wciąga, emocjonuje – w ostateczności jednak jej chłód i kliniczna precyzja stają się raczej wadą niż zaletą, dlatego też ocena nie jest najwyższa. Ale fanom evgyejskiego komiksu na pewno można go polecić.

Scenariusz: Alexandro Jadorowsky
Rysunki: Zoran Janjetov/Fred Beltran
Objętość: 48 stron
Cena: 17,90 zł

ocena



Hitman

Płatny zabójca, który jest najmowany po to, by walczyć z postaciami wyposażonymi w supermoce? Pomysł ciekawy, ale jednocześnie bardzo łatwo popaść przy tej okazji w kicz i banał. Jednak historię wymyślił i spisał sam mistrz Garth Ennis, zatem na szczęście tego akurat tu nie ma. Są natomiast dwie raczej niezależne fabuły, niestety wydane chyba najgorzej w historii wydawnictwa Mandragora. Nie źle – bo w miarę satysfakcjonujący poziom utrzymano – ale można by kilka zarzutów wystosować co do jakości tłumaczenia, intensywności kolorów w niektórych panelach itd., itp. Słabe – przynajmniej jak na dzisiejsze standardy - są rysunki McRea. Co prawda, pochodzą z 96 roku, ale nawet wtedy rysowało się ciekawiej, bardziej realistycznie lub bardziej ekspresyjnie – a to, co mamy tutaj, balansuje na pograniczu karykatury, choć raczej wiadomo, że tego akurat być nie miało. Ennis mimo to w formie bardzo dobrej, jeśli więc lubisz jego scenariusze – kupuj Hitmana bez namysłu.

Scenariusz: Garth Ennis
Rysunki: John McRea
Objętość: 144 strony
Cena: 22,90 zł

ocena

W tym miesiącu ukazały się również:

Trzeci Testament: Mateusz, czyli Oblicze anioła
Drugi zeszyt z cyklu Trzeci Testament rysowany jakby nieco gorzej, ale kto wie, czy nie lepszy w fabule – nie tyle obrazoburczej, co podchodzącej bez religijnego zaślepienia do kanonów chrześcijaństwa. Ciekawy temat ubrany w szaty powieści łotrzykowskiej.

Hellboy: Obudzić Diabła
Chłopiec z piekła rodem – Mignoli, ponownie powraca i podtrzymuje dobrą formę cyklu. Opowieść jak zwykle fenomenalna, doskonale narysowana, w sposób naprawdę budzący niepokój. Jeszcze nie masz? Pisz do Mikołaja!

100 Naboi: Cień drugiej szansy #1
100 Naboi Azzarello to nadal jeden z najlepszych komiksów dostępnych w naszym kraju – a zeszyt Cień drugiej szansy jeszcze bardziej umacnia tę pozycję. Świetny czarny kryminał – ale w przeciwieństwie do Sin City rozgrywa się tu i teraz, a nie w latach 40.

Sandman: Nadzieja w piekle
Tym razem Sandman, szukając swoich mistycznych artefaktów, trafia w samo serce piekieł. Jeśli podobał się tobie pierwszy zeszyt cyklu, Nadzieja w piekle zauroczy się jeszcze bardziej – trudno w to uwierzyć, ale drugi numer Sandmana jest jeszcze lepszy. Kolejna obowiązkowa pozycja w biblioteczce komiksomaniaka!



Star Trek: Away Team

Taktyczny RTS w uniwersum Star Treka



Serial science fiction "Star Trek" cieszy się ogromną popularnością nie tylko w Stanach Zjednoczonych (tam to prawdziwy kult), ale i na całym świecie, nic zatem dziwnego, że powstało wiele gier opartych o motywy zeń zaczerpnięte. Jedną z nich jest gra Away Team - nietypowa o tyle, że pozwala wcielić się w członków załogi USS Enterprise'a podczas przygód rozgrywanych na powierzchni planet - a nie w przestrzeni kosmicznej. Gra jest taktycznym RTS-em, który nawiązuje do tytułów, takich jak Commandos czy Laser Squad.

I. Instalacja i uruchomienie

Po włożeniu płyty do napędu CD-ROM okienko umożliwiające instalację pojawi się automatycznie. Z dostępnych opcji wybierz Install i postępuj zgodnie ze wskazówkami na ekranie. Jeśli okienko nie pojawi się samoczynnie, kliknij dwukrotnie Mój komputer, napęd CD-ROM i AUTORUN.EXE. Aby uruchomić grę, postępuj tak samo jak w przypadku instalacji, teraz jednak wybierz opcję Play.

II. Menu główne

Po uruchomieniu gry i obejrzeniu animacji początkowej pojawi się menu główne, w którym możesz wybrać następujące opcje:

- **Start New Game** - rozpoczęcie gry od początku
- **Load Game** - wczytanie uprzednio zapisanego stanu gry
- **Settings** - ustawienie opcji gry
- **Play Network Game** - rozegranie gry dla wielu graczy przez sieć
- **Credits** - lista płac
- **Quit** - wyjście z gry

III. Menu opcji

Po wybraniu opcji Settings z głównego menu możesz ustawić parametry gry. Wśród wielu opcji dotyczących grafiki, dźwięku i sterowania najważniejsze lub najmniej oczywiste to:

- **Scroll Accel** - ustawienie przyspieszenia przewijania obrazu
- **Pause Game When Hitt Off Screen** - ustala, czy gra ma przechodzić do pauzy w momencie, w którym jeden z członków twojej drużyny zostanie trafiony poza widocznym na ekranie obszarem
- **Sound Mixing** - ustala jakość dźwięku na najlepszą pod względem jakości (Better) i najlepszą pod względem szybkości działania (Faster)

W tym menu możesz też dowolnie określić klawisze sterujące grą oraz skonfigurować działanie myszy.

IV. Interfejs i sterowanie

Po rozpoczęciu misji ekran przybierze postać zaprezentowaną na obrazku 1. Sterowanie drużyną odbywa się za pomocą klawiszy i myszy, przy czym lewy przycisk myszy odpowiada za wybieranie postaci i poruszanie nimi, prawy za strzelanie i używanie przedmiotów, pokrętło na środku (jeśli jest) służy do wybierania przedmiotów z inwentarza. Tak jak w typowych grach RTS, można tu wybrać jednocześnie kilka postaci, zaznaczając obszar, na którym stoją, lub klikając je kolejno z wciśniętym klawiszem [Shift] - kliknięcia z klawiszem [Control] dezaktywują wskazaną postać.

Ważnym elementem gry Away Team jest Pause Time. Podczas akcji możesz spauzować grę, wciskając klawisz [Enter]. Podczas pauzy możesz spokojnie wydać rozkazy własnym postaciom, które zaczną wykonywać natychmiast po powrocie do rozgrywki. Kształt kursora zmienia się w zależności od obiektu, nad którym się on znajduje - i może przybierać kształty oznaczające - kolejno: możliwość interakcji (trójkąt na tle okręgów), walki (celownik) lub ruchu (standardowa strzałka). Kiedy wskazana postać nie może przejść do miejsca, nad którym znajduje się kursor, przybiera on wtedy kształt literki X.

Podwójne kliknięcie wizerunku postaci znajdującego się z lewej strony ekranu spowoduje, że ekran wycentruje się na tej postaci i pokaże ją samą oraz jej otoczenie. Po ukończeniu pierwszej misji-samouczka przed każdą kolejną misją będziesz mógł wybrać tych członków załogi, którzy wyruszą, by wykonać zadanie. Pamiętaj, aby wybierać te postacie, które mają przedmioty lub umiejętności wypisane w polach wymaganych umiejętności (Required Skills) lub wymaganych przedmiotów (Required Items), a te pojawiają się na ekranach przed każdą misją.



1. Pomiar czasu
2. Status załogi
3. Zmień sposób poruszania się
4. Wybierz całą drużynę
5. Pokaż cele misji
6. Pokazuj pole widzenia
7. Pokazuj pole słyszenia
8. Opcje
9. Minimapa
10. Inwentarz

Sterowanie

MYSZKA
Wybierz/idź - **lewy przycisk**
Użyj/strzel - **prawy przycisk**
Następny przedmiot - **pokrętło myszy**

PORUSZANIE
Idź - **W**
Biegnij - **R**
Kucnij - **C**

MAPA
Przesuwanie mapy - **klawisze kursora**

INWENTARZ
Następny przedmiot - **]**
Poprzedni przedmiot - **[**
Phaser - **P**
Granat wstrząsowy - **G**
Granat EMP - **E**
Dysruptor neuralny - **N**
Hypospray - **H**
Karabin snajperski - **F**
Vulcan - **K**
EMD - **D**

OGÓLNE
Pauza - **Enter**
Wycentruj na ostatnim trafionym obiekcie - **Spacja**
Pokazuj pole widzenia - **V**
Pokazuj pole widzenia kolejnego strażnika - **Tab**
Pokazuj pole słyszenia - **S**
Wybierz całą drużynę - **A**
Wybierz członków drużyny - **od 1 do 6**
Pokaż cele misji - **O**
Pokaż minimapę - **M**
Zbliżenie/oddalenie - **Klawiatura alfanumeryczna + / -**
Menu misji - **F1**
Menu Save - **F9**
Menu Load - **F10**
Quick Save - **F11**
Quick Load - **F12**

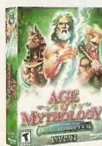
GAME OVER!!!

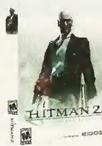


TOP TEN PLUS

1. Harry Potter i Komnata Tajemnic
2. Hitman 2: Silent Assassin
3. Age of Mythology
4. Medieval: Total War
5. Sims: On Holiday
6. Combat Flight Simulator 3
7. Rollercoaster Tycoon
8. Unreal Tournament 2003
9. Neverwinter Nights
10. FIFA 2003







Trzy najlepsze pozycje na liście.

Bit Bomba

Imię i nazwisko: Aribeth de Tylmarande
Wiek: nieokreślony
Miejsce urodzenia: kontynent Faerun
Edukacja: paladyn, mistrzyni miecza i magii

Aribeth de Tylmarande to prawa ręka władcy Neverwinter, Lorda Nashera Alagondara. Słynie z urody, jest wielbiona za czystość ducha i siłę przekonań (Aribeth zaliczana jest do największych paladynów z Tyr'su). Pełna pasji - we wszystko, co robi, wkłada całą duszę.

Chodzi zawsze w (niemal) pełnej zbroi płytowej. "Niemal" - bowiem Aribeth ma odsłonięty dekolt, co ma zmącić umysł i pobudzić zmysły potencjalnego przeciwnika. Trudno bowiem odwrócić wzrok od wdzięków Aribeth, kiedy ma się ją przed sobą w całej krasie. :) Oprócz mocnej zbroi, Aribeth dzierży włócznię, niekiedy kopię lub proporzec. Bronią, z którą elfka nigdy się nie rozstaje, jest biały jak światło miecz.

Aribeth jest elfką, a to oznacza, że żyje bardzo długo i niemal się nie starzeje. Nawet w ciężkim pancerzu potrafi się poruszać z wdziękiem i gracją, biada jednak temu, kto chciałby owych wdzięków skosztować. Taki śmiałek błyskawicznie zostałby skrócony o głowę przez Fenthicka, wielką miłość i chłopaka Aribeth. Razem służą woli Tyr w wielkim Holu Sprawiedliwości, w samym sercu Neverwinter.

Siostra Plus radzi

Jestem już od kilku miesięcy posiadaczem i użytkownikiem komputera. Do pracy i zabawy siadam zawsze z dużymi słuchawkami na uszach. Lubię, jak jest głośno i basowo, a że rodzina i dziadkowie mniej - muszę siedzieć w słuchawkach niekiedy i przez cały dzień. Zauważyłem jednak, że gorzej słyszę, częściej dopadają mnie infekcje ucha. Jest na to jakiś sposób?

Miś Uszatek

Drogi chłopcze. Przede wszystkim kieruj się starą mądrością ludową, która mówi, że "uszy się myje, a nie wietrzy". Dbaj o higienę tej części ciała. Twoje ucho, z racji zakładania słuchawek ma o 800 % więcej bakterii i drobnoustrojów niż niezakryta słuchawką małżowina. Zatem - myj uszy i korzystaj ze szpatułek - to raz.

Nie napisałeś nic o typie słuchawek, jakie stosujesz. W handlu dostępne są modele, które przepuszczają powietrze - stosuj właśnie takie.

Jeśli nie chcesz, aby "słoń ci na ucho nadepnął" oszczędzaj organ słuchu i nie przesadzaj z basami, a przede wszystkim, głośną muzyką i dźwiękami. Co prawda, czasy metalowych "lejków" przystawianych do ucha już minęły, ale i tak lepiej słyszeć własnym uchem niż za pomocą elektronicznego urządzenia. Co do infekcji i chorób, konieczna jest wizyta u laryngologa. Pamiętaj, tu nie ma żartów.

Kolejny odcinek Słowniczka Informatyka. Dziś literka 'k'. Przypominam tylko, że publikujemy go w celu ułatwienia życia początkującym posiadaczom komputera, którzy częstokroć nie rozumieją żargonu, jakim posługują się Starzy Wyjadacze. Porada: najlepiej przyswoić poniższe informacje na pamięć! (Będzie można wówczas zabłysnąć, np. na lekcji informatyki.)

k - kilo, po łacinie tysiąc, ale w informatyce trochę oszukane (jak i parę innych rzeczy) i ma 1024

karta - jeśli komplet, to można pograć

karta graficzna - karta z obrazkiem na odwrocie (z reguły panienka niekoniecznie kompletnie ubrana)

kermit - żaba z Muppetów

klasa - każdy wie, w szkole

klient - kiedyś Nasz Pan

klon - drzewo

kolejka - może być dojazdowa lub "za mięsem" (były takie czasy!)

komputer - narzędzie tortur; pierwszy komputer został zbudowany przez Roggera 'Duffy' Billingsly, brytyjskiego uczonego; zbudowano go w celu spisku przeciwko Adolfowi Hitlerowi; Duffy udawał sprzymierzeńca Niemiec i ofiarował własny wynalazek jako prezent dla dyktatora; intryga poskutkowała; 8 kwietnia 1945 Adolf Hitler tak bardzo się wnerwił na wieść o błędach niekompatybilności, że zastrzelił się; wojna zakończyła się wkrótce po jego śmierci, a Duffy zaczął pracować z młodym Billem Gatesem

komunikat błędu - ten "dodatek kosmetyczny" jest używany przez programistów w celu wywołania u użytkowników strachu o ważne dane; jego głównym celem jest to, by program nie sprzedawał się zbyt długo i by można było wypuścić upgrade

kontroler - inaczej kanar

Warto wiedzieć

Ucho ludzkie jest wrażliwe na częstotliwości w zakresie 16-20 000 herców (Hz). Zakres powyżej 15 000 Hz jest słyszalny jedynie przez dzieci, a u osób w wieku starszym - trwale niedostępny. Największą czułość ucho ludzkie wykazuje w granicach częstotliwości 2000-3000 Hz. Górna granica słyszalności przebiega na poziomie 110-120 decybeli (dB). Przy takim natężeniu występuje uczucie bólu w uszach, a przekroczenie tej granicy powoduje uszkodzenie słuchu. Natężenia przekraczające o 30dB tę granicę bezpowrotnie uszkadzają słuch.

Ostrzeżenie!

Słuchanie głośnej muzyki przez słuchawki powoduje znaczne wzmocnienie dźwięków, które docierają w bezpośrednie sąsiedztwo błony bębenkowej bez niezbędnego filtra, jakim w normalnych warunkach jest powietrze. W efekcie dźwięki w niektórych pasmach częstotliwości przekraczają znacznie granicę bezpieczeństwa i uszkadzają poszczególne elementy narządu słuchu. Przez pewien czas organizm się przed tym broni, ale do czasu.

Następny numer w sprzedaży od 13 stycznia 2003

Znajdziecie w nim poradniki i solucje do przebojów, takich jak Prisoner Of War, Age Of Mythology, Robin Hood, GTA: Vice City i innych

ORAZ

(jeśli świąteczne smakołyki i sylwestrowe szaleństwa nie rozłożą nas całkowicie) recenzje Red Faction 2, Arx Fatalis, ISS Pro Evolution 2, Metroid Prime, Mechwarrior 4: Mercenaries, Master Of Orion 3, Heart Of Iron, WRC II Extreme, Divine Divinity, Big Scale Racing i wielu innych

A do tego jak zwykle 2 płyty CD z pełną wersją gry i najróżniejszymi ciekawostkami!

